

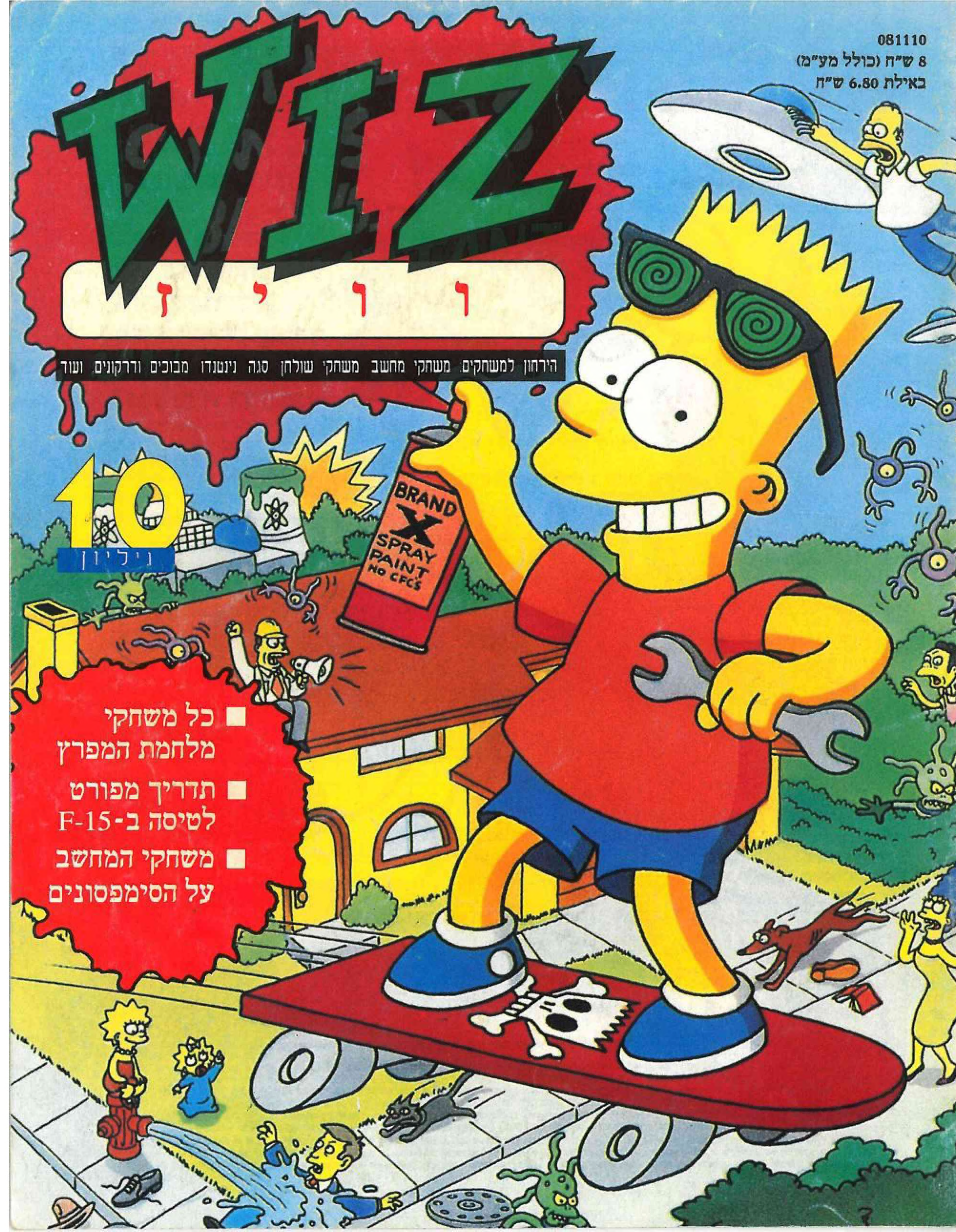
באילת 6.80 ש"ח

ר ר ר ר

הירחון למשחקים. משחקי מחשב משחקי שולחן סגה נינטנדו מבוכים ודרקונים ועוד

ליון

- כל משחקי מלחמת המפרץ
- תדריך מפורט לטיסה ב-F-15
- משחקי המחשב על הסימפסונים



ZIW ימים יקרים!

מלחמות וקרבנות. זה הנושא להפעם. קרבות מלחמת המפרץ, מלחמות נגד רובוסים במרכז טכנולוגיית הקרב בשיקגו, קרבות פנים אל פנים של ברט סימפסון נגד יצורים מהחלל ואפילו משחקי מלחמה של המאפייה בארצות-הברית במשחק הסנדק.

החלטנו להתייחס בהרחבה לנושא לזכר קרבות אחרים שהתחוללו בדיקוף לפני שנה באזורינו – מלחמת המפרץ. לאלה ששכחו ולא להאשים רוצים לזכור, באור חברות משחקי המחשב והזיכור. לפניכם שלל משחקי מלחמה ואפילו הוראות מפורטות כיצד לטוס עם אחד ממטוסי המלחמה המובילים ה-F-15. הפעם, להבדיל מלפני שנה, אינכם צריכים לשים מלחמת מלחמה כדי לשרוד. את תפסידו, פשוט תסגרו את המחשב.

בִּי בִי בִי



3 WIZ

תוכן העניינים

- | | |
|----|---------------------------|
| 4 | ★ יבמ: לנצח במלחמת המפרץ |
| 6 | ★ יבמ: F-15E |
| 9 | ★ יבמ: משחקי מחשבה |
| 11 | ★ יבמ: אינדיאנה ג'ונס |
| 12 | ★ יבמ: הסנדק |
| 14 | ★ אמיגה: משחקים חדשים |
| 17 | ★ הסימפסונים |
| | ★ נייטננדו: ברט מעניק נוק |
| 22 | אאוט אדיר-ליצורי החלל |
| | ★ מכונת משחק: משפחת |
| 24 | סימפסון |
| 25 | ★ הפינה של ד"ר וויז |
| 26 | ★ חדשות |
| 28 | ★ מרכז טכנולוגיית הקרב |
| 30 | ★ העמודים שלכם |
| 32 | ★ יבמ: טיפים |
| | ★ מבוכים ודרקונים: |
| 34 | שלום הרפתקנים |
| 36 | ★ לוח |
| 37 | ★ קומיקס |

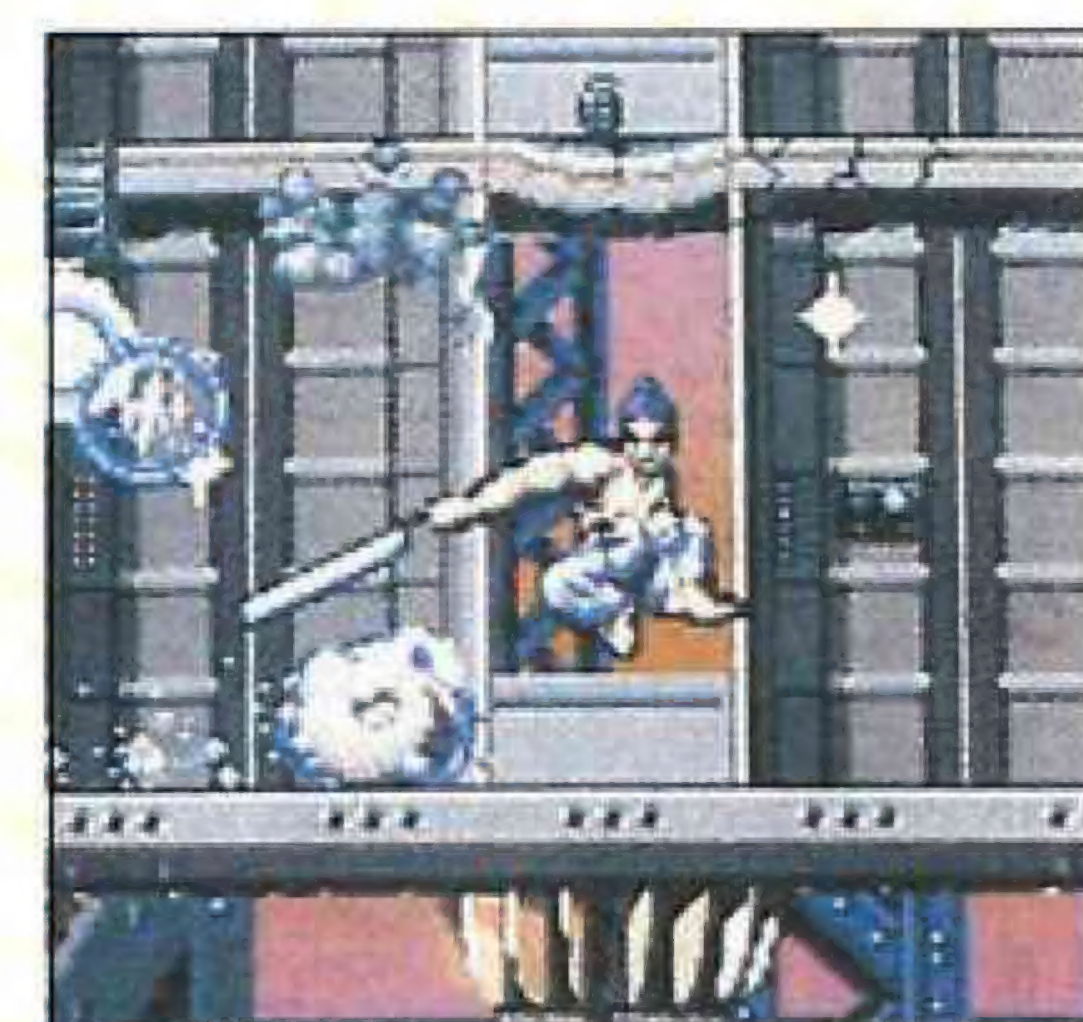
עורכת: סיגל בן-אריז • ועד סכני: דוד רביב • ניהול
הפקה ומודעות: לילי צראף • עיצוב גרפי: סולו קמינר
• סדר וגרפיקה ממוחשבת: מיקסם טכנולוגיות • לחות:
קולורגרף • דפוס: סופרינט בע"מ • מריל WIZ, ירחון
מערכת ומנהלה: כנרת 13, בני-ברק, ת.ד. 1409,
בני-ברק. טל: 03-5794711

מחירי המוצרים המתפרסמים בעיתון נכונים
ליום הוצאתו בלבד.
אין המערכת אחראית לתוכן המודעות.

★ כל משחקי המפרץ. יש כבר כאלה שנמצאים בארץ. יש כאלה שיגיעו בקרוב. שבו על הכיסא, פתחו את המחשב והתחילו להלום באויבים. לפחות אתם תוכלו לבצע את מה שצה"ל חלם לעשות לפני כשנה ולא הצליח.



★ משחקים לאמיגה - פינה
חדשה עם שלל משחקים על מכונת
המשחקים הזו. אמיגאים מחמנים
לכתוב אליה.



★ מרכז טכנולוגיית הקרב.
אחד המקומות היותר קרייים
בתחום המשחקים. נמצא בשיקגו
שבארצות הברית וסוחר אלפים.
מומלץ כמתנת בר מצווה לזיזים
חולים במיוחד.



אל תוותרו על המתנה!*

125 ע"ח

*** קנו מערכת**

משחקי טלוויזיה



במחיר מיוחד

שנל 450 ענ"ח

ותקבלו חינם

את המעשה שהפך

אלכס קיד ALEX KIDD

(125 ש"ח במתנה)

★ רק 500 הראשונים זוכים!



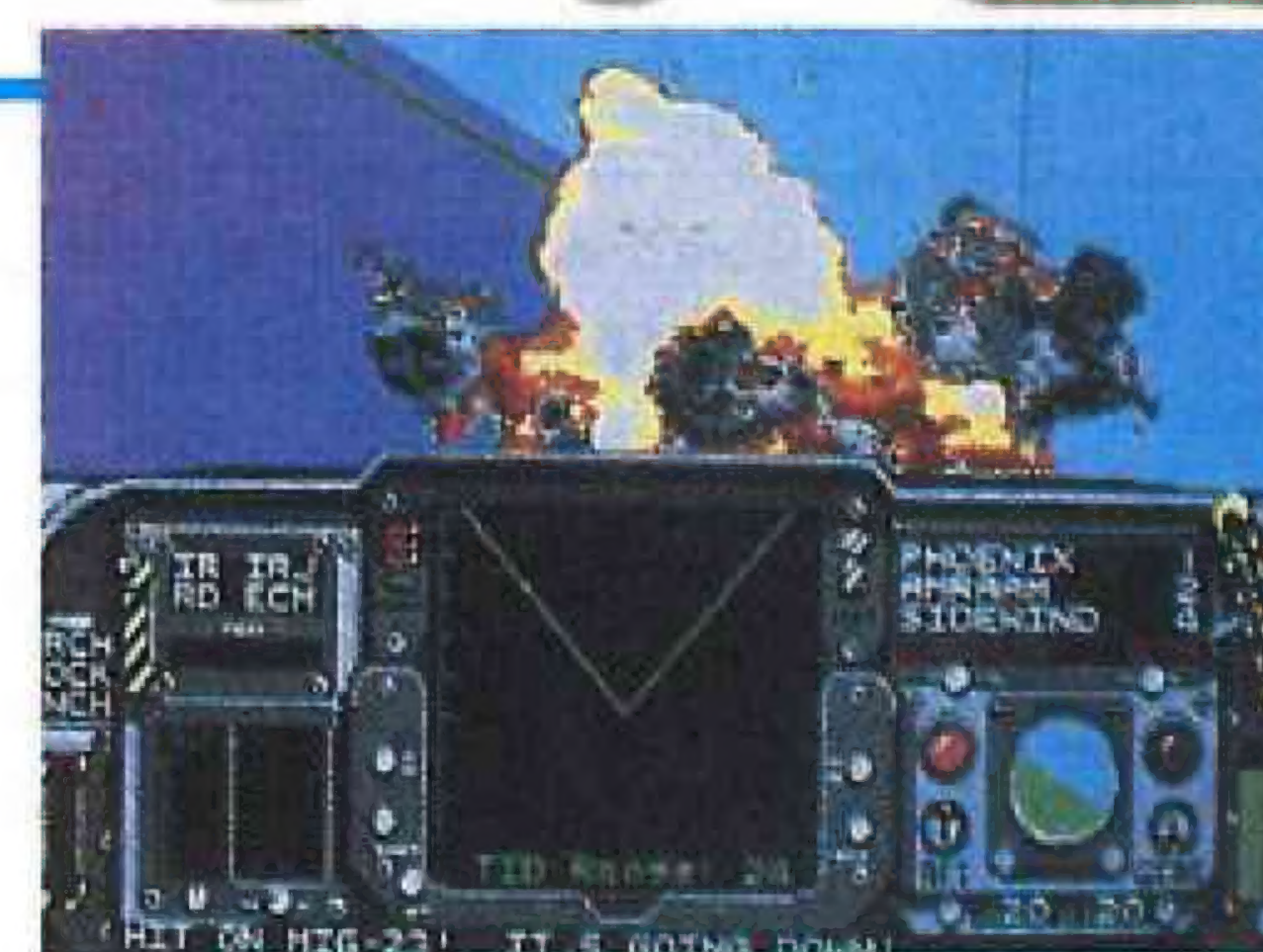
SEGA
העידן החדש
בטלוויזיה סלר

הגיעו עשרות משחקי SEGA חדשים

[illegible]



לנצח



פלוקן 3.0 - כמו במכונת משחק.

בכוחות הקרקע, בהם מעורבים טנקים, יחידות ממונעות, חיל רגלים, חיל ים עם ספינות מלחמה, וכמובן חיל אוויר. זהו למעשה משחק שולחן ממוחשב שבו יש התייחסות גם לבנות הברית - ארצות הברית, צרפת ואנגליה.

על הקרקע

נכון שזה התחיל מהתקפה מאסיבית באויר, ונכון שלחיל האוויר של בנות הברית היה מה לספר על המלחמה הזו, אולם למרות זאת הקרבות האמיתיים התנהלו בשטח, על הקרקע. וקרבות קרקע פירושו קרבות באמצעות טנקים. והרבה טנקים. למעשה ההיסטוריה הממוחשבת של הטנקים לא החלה במלחמת המפרץ אלא הרבה לפני. שני משחקים, שעסקו בהיסטוריה הרחוקה של מלחמת העולם השנייה, עסקו בלוחמת מדבר, וזה אולי המשותף לנושא שלפנינו. רומל: הקרב על צפון אפריקה וחולות האש, הם דוגמה למשחק שכזה.

משחקי סימולציה של תקופתנו הם BATTLE COMMAND, שאמור לצאת לאור במהלך השנה, STEEL THUNDER, שעוסק בסימולציות של כמה טנקים ואזורי הקרבות מכל העולם שאחד מהם בסוריה, ו-M1A1 ABRAMS סימולטור מתקדם לסוג הטנקים הזה.



כך נראה טייס של F-117A

GUNSHIP 2000 הוא סימולטור ההליקופטרים היחיד שפותח לאחר מלחמת המפרץ. זהו מולטי-קופטר סימולטור - מושג חדש שמציין סימולטור להרבה הליקופטרים. השחקן יכול לבחור לשחק באחד מתוך שבעה סוגי הליקופטרים ולתפעל אותו בחמש משימות. יש אופציה להתאמן לפני, לסוס לבד או לעבוד בצוות. המשימות מתרחשות במזרח אירופה או באזור המפרץ הפרסי. השחקנים גם יכולים להמציא משימה ולשמור

אותה על הדיסק. LHX ATTACK CHOPPER נוצר לפני מלחמת המפרץ אולם יש בו הפעלת הליקופטרים שהשתתפו במלחמה זו כמו האפאצ'י והבלק הוק.

מיקרופרוס שולחת למזרח התיכון מטוסים רבים יותר מאלה שקיימים בצבאות האזור. ה-F-15 שלה, משחק שנחשב להיט, יוצא עתה גם למערכת נינטנדו. משחק אחר F-117A, הוא משחק חדש המבוסס על משחק קודם F-19, וכולל תמונת תא טייס מדויקת, גרפיקה מתקדמת ואופציות הפעלה רבות. המשחק החדש כולל את כל המשימות שהיו ב-F-19 עם משימות

במלחמת המפרץ

נוספות ביפן קולומביה ועירק. במשחק גם אופציה ללוחמת לילה.

משחק אחר, שתוכנן במקור לקומודור 64 ועבר הסבה ליבמ, הוא F-14. השחקן מטוס את מטוס הצי ומשתתף בעיקר בקרבות אוויר-אוויר. המשימות מגוונות ומתרחשות במרכז אמריקה, בקוריאה, במזרח התיכון, בלוב ובעירק. למטוס חימוש מיוחד הכולל טילים לטווח קצר ורחוק ורדאר מיוחד המאתר טילים מונחים. למשחק תצוגת תא ותצוגת נוף ברמה גבוהה.

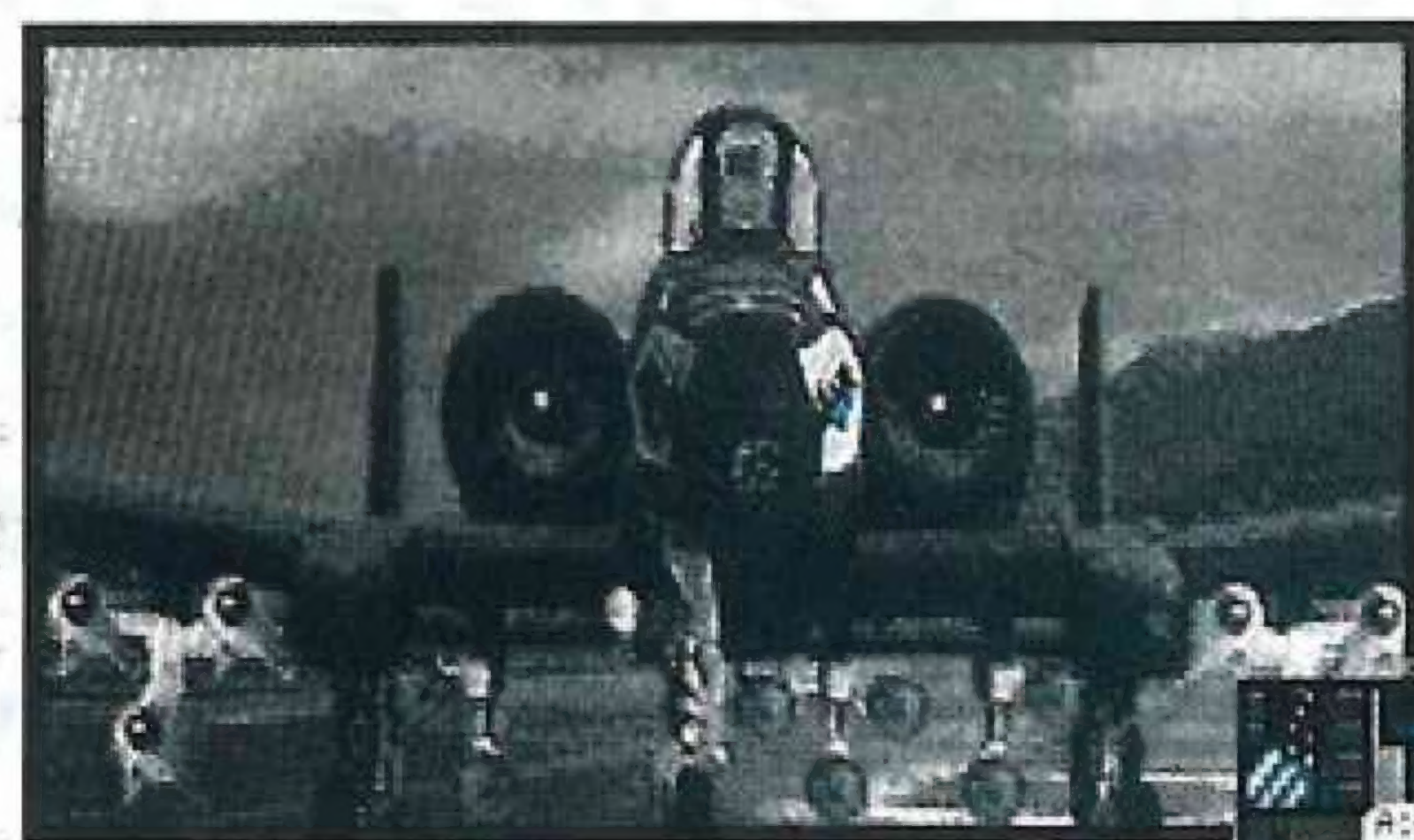
משחק של חברת אקטיביוז פותח עבור נינטנדו ובו אפשר להטיס אחד משלושת המשחקים: F-14, F-18 והרייר. לכל מטוס יש את התצוגה הגרפית שלו ואת אפשרויות ההפעלה המתאימות. יש

למעלה משלושים משימות על הקלטת הכוללות קרבות אוויר-אוויר וקרבות אוויר-קרקע, ביניהן הפצצת שדות נפט. רמת הקול במשחק זה

THREE SIXTY'S MEGAFORTRESS מכניס את השחקן לתוך תא הטיס של B-52. בחמש רמות אפשר לשחק נגד סוריה לוב ועירק. המשחק מאפשר להפעילו מכמה זוויות ראייה של הטייס, הנווט, מהנדס הטייס, והאחראי על מערכות הנשק.

פלוקן 3 הוא סימולטור מתקדם של F-16. המשחק האחרון מציג מפות של כוויית, פנמה וישראל. במשחק משתתפים מטוסים רבים. אופן הפעלת המטוס מזכיר משחק מכונה. במשחק 12 משימות המדורגות לפי רמתו של הטייס. אפשר לשחק כטייס צעיר בעל דרגה צבאית נמוכה יחסית, ולהגיע עד לרמה של מפקד כנף. החידוש במשחק זה הוא האפשרות לשחק בצוות באמצעות מודם או כבל תקשורת.

המטוס מזכיר משחק מכונה. במשחק 12 משימות המדורגות לפי רמתו של הטייס. אפשר לשחק כטייס צעיר בעל דרגה צבאית נמוכה יחסית, ולהגיע עד לרמה של מפקד כנף. החידוש במשחק זה הוא האפשרות לשחק בצוות באמצעות מודם או כבל תקשורת.



A-10 תורג הטנקים. על הקרקע לפני פעולה. עם חימוש מלא.



סימולטור טנקים STEEL THUNDER.

טובה במיוחד והיא כוללת גם קולות רקע של טייסים בפעולה.

במו ידך

שתי חברות החליטו שלא להגביל את עצמן ליצירת שדות הקרב אלא לאפשר לשחקנים לקבוע בעצמם את העלילה סביב המשחק. אומות במלחמה הוא שם המשחק הראשון המאפשר לשחקן ליצור כל קרב שירצה באמצעות 127 אומות ו-32 אלף יחידות צבא. המשחק הוא תלת מימדי והשחקן יכול לתפעל את הכוחות מכל זווית ראייה. תצוגת המסך מאפשרת לראות את כל שדה הקרב או לעשות זאת על לוחם או יחידה.

המשחק השני - סט להרכבת מלחמות (בתרגום חופשי לעברית), מאפשר גם הוא למשתמש לבנות שדות קרב ככל

העולה על רוחו ולמקמם היכן שיחפץ, בין היתר באזור המפרץ הפרסי. במשחק אפשר להרכיב על המסך דרכים, גשרים, שדות תעופה, בניינים, יערות ונהרות. בהתאם אפשר גם למקם את הכוחות ולהתאים את כלי הנשק.

בים

האמריקאים משקיעים הרבה בשליטה ימית. נושאות המטוסים שלהם שייטו בעת מלחמת המפרץ באיזור, ומהן הוזנקו מטוסים למלחמה בעירק.

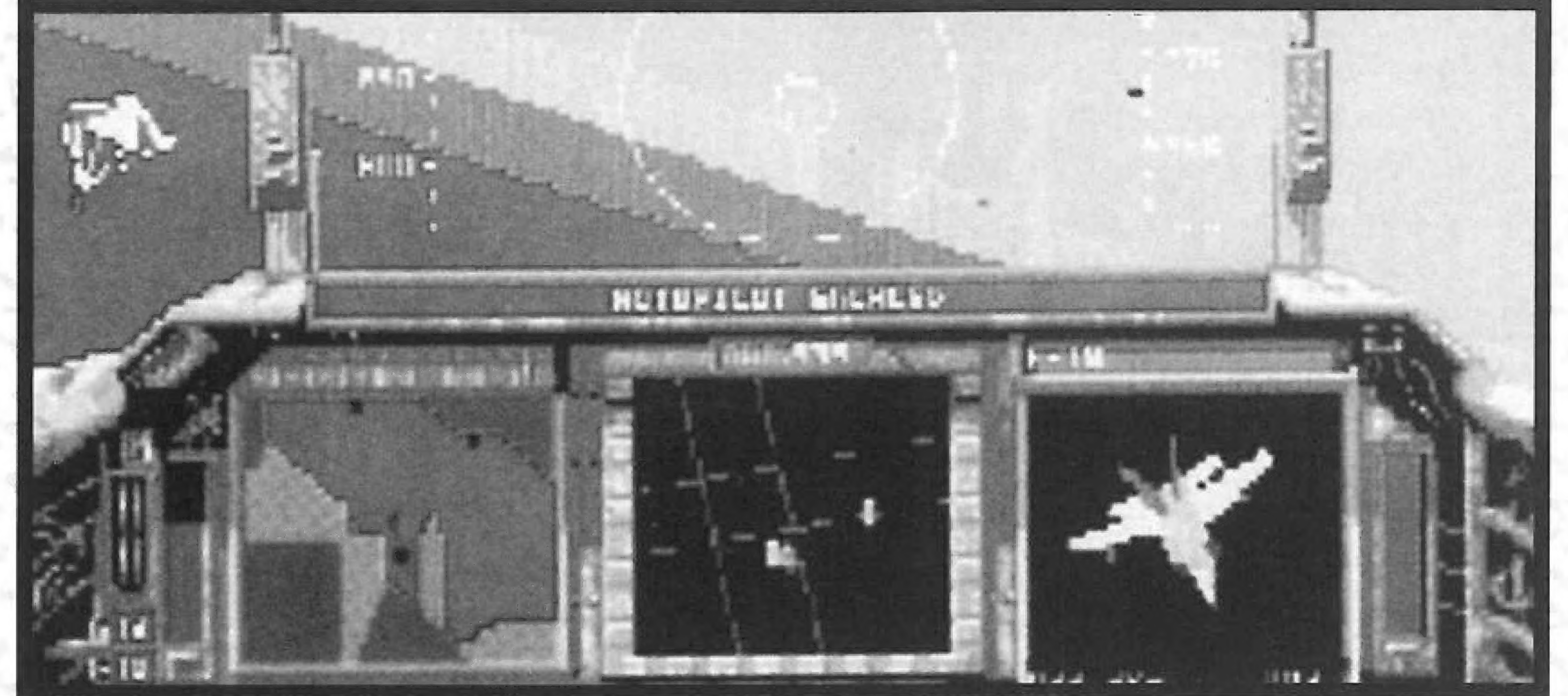
קוסמי נווקום 6, עוסק בצי השישי בעת מלחמת המפרץ. לשחקן - קברניט בצי, יש שלל מפות, רדאר משוכלל ומשדרים רבי עוצמה, באמצעותם הוא יוצר קשר עם העולם.

משחק אחר - הרפון, עוסק בצי השישי בים התיכון ובמיגוון משימות במדינות האזור. הרפון הוא אחד ממשחקי הלחימה המורכבים ביותר, ולשחקן ייקח זמן לשלוט בו. החברה גם הוציאה ספר טיפים ועזרה למשתמש, שיעזור בקיצורי דרך. הרפון עומד לצאת בקרוב, הספר כבר נמצא בארצות הברית על המדפים.

STRIKE FLEET הוא משחק הכולל 12 משימות שכמה מהן מתרחשות במפרץ הפרסי. השחקן הוא מפקד אוניית קרב בצי ועליו להנחותה במהלך קרבות ימיים הכוללים גם לוחמה בצוללות ובמשחתות.

באמצעות משחקי המחשב הקרביים אפשר לשחק בנדמה לי, להיות טייסים, שריונרים או מלחים. אפשר גם לזכות בצל"ש ולהגיע לדרגות גבוהות. לבד מדמי טיסה רבי שמגיעים במהירות הקול לארץ, יש כאן עתה, עם תיעוד בעברית, את צרעה שהוא סימולטור ימי, ואת קרב הטנקים שכשמו כן הוא. המעוניינים להעפיל במהירות בסולם הדרגות בצה"ל מוזמנים להתחיל להתאמן. אנחנו מתאמנים בלהצדיע לכם.

F-15E STRIKE EAGLE II



מאת: שמשון (סמס) הררי
הוא השתתף במלחמת המפרץ ונחשב למוביל שבין המפציצים. הוא הגיע לעירק לפני כעשור בהפצצת הכור הגרעיני עליידי חיל-האוויר שלנו. זהו ה-F-15, מטוסי הקרב שבעולם. בסימולטור שלו תוכל גם להשתתף בהפצצת הכור וגם להילחם במלחמת המפרץ. לבש את חליפת הלחץ, פתח מצערת, החזיק חזק בסטיק וקדימה להמראה

תא הטייס

תא הטייס מחולק לשניים. בחלק העליון יש תצוגה עילית וחלון הודעות. בחלק התחתון לוח מכשירי המטוס ובו שלושה צגים רב תכליתיים, בקרת המצערת, נוריות התראה, מד כמות דלק ומצייני מצב החימוש. מתא הטייס אפשר להסתכל ימינה

F-15 הוא מטוס קרב רב משימתי המיועד גם לקרבות אוויר וגם לתקיפת אוויר-קרקע. הפעלת הסימולטור פשוטה יחסית לסימולטורים אחרים. לאחר שהתקנת את המשחק ובחרת את צורת ההיגוי, עליך להירשם ביומן הטייסת, לבחור רמת קושי, להחליט באיזו זירה להילחם ולקבל תדריך ממפקד הטייסת. בואת סיימת את ההכנות לטיסה, וכך תמצא את עצמך באוויר בדרך לביצוע המשימה או בתחילת המסלול ממתין לאישור המראה.

הקפה לנחיתה מסלול 36

<p>עם המסלול שיעור שיעור 400 שניות 900 שניות 1000 שניות 1100 שניות 1200 שניות 1300 שניות 1400 שניות 1500 שניות 1600 שניות 1700 שניות 1800 שניות 1900 שניות 2000 שניות 2100 שניות 2200 שניות 2300 שניות 2400 שניות 2500 שניות 2600 שניות 2700 שניות 2800 שניות 2900 שניות 3000 שניות 3100 שניות 3200 שניות 3300 שניות 3400 שניות 3500 שניות 3600 שניות 3700 שניות 3800 שניות 3900 שניות 4000 שניות 4100 שניות 4200 שניות 4300 שניות 4400 שניות 4500 שניות 4600 שניות 4700 שניות 4800 שניות 4900 שניות 5000 שניות 5100 שניות 5200 שניות 5300 שניות 5400 שניות 5500 שניות 5600 שניות 5700 שניות 5800 שניות 5900 שניות 6000 שניות 6100 שניות 6200 שניות 6300 שניות 6400 שניות 6500 שניות 6600 שניות 6700 שניות 6800 שניות 6900 שניות 7000 שניות 7100 שניות 7200 שניות 7300 שניות 7400 שניות 7500 שניות 7600 שניות 7700 שניות 7800 שניות 7900 שניות 8000 שניות 8100 שניות 8200 שניות 8300 שניות 8400 שניות 8500 שניות 8600 שניות 8700 שניות 8800 שניות 8900 שניות 9000 שניות 9100 שניות 9200 שניות 9300 שניות 9400 שניות 9500 שניות 9600 שניות 9700 שניות 9800 שניות 9900 שניות 10000 שניות</p>	<p>20 ק"מ מחסול 50" כוח 230 מחירות מטח גלגלים מטח מצב אף 5-7 מעלות מעל האופק</p>
--	--

חשון כוח החל בחמישה בשעור 400-1000 רגל לדקה מעצורי אוויר לפי חצור

מחירות 300 קשר כוח מנוע 70%

התכונן לנחיתה כך שתהיה ישר בצלע סופית במרחק של 20 ק"מ מהשדה

F-15E STRIKE EAGLE II

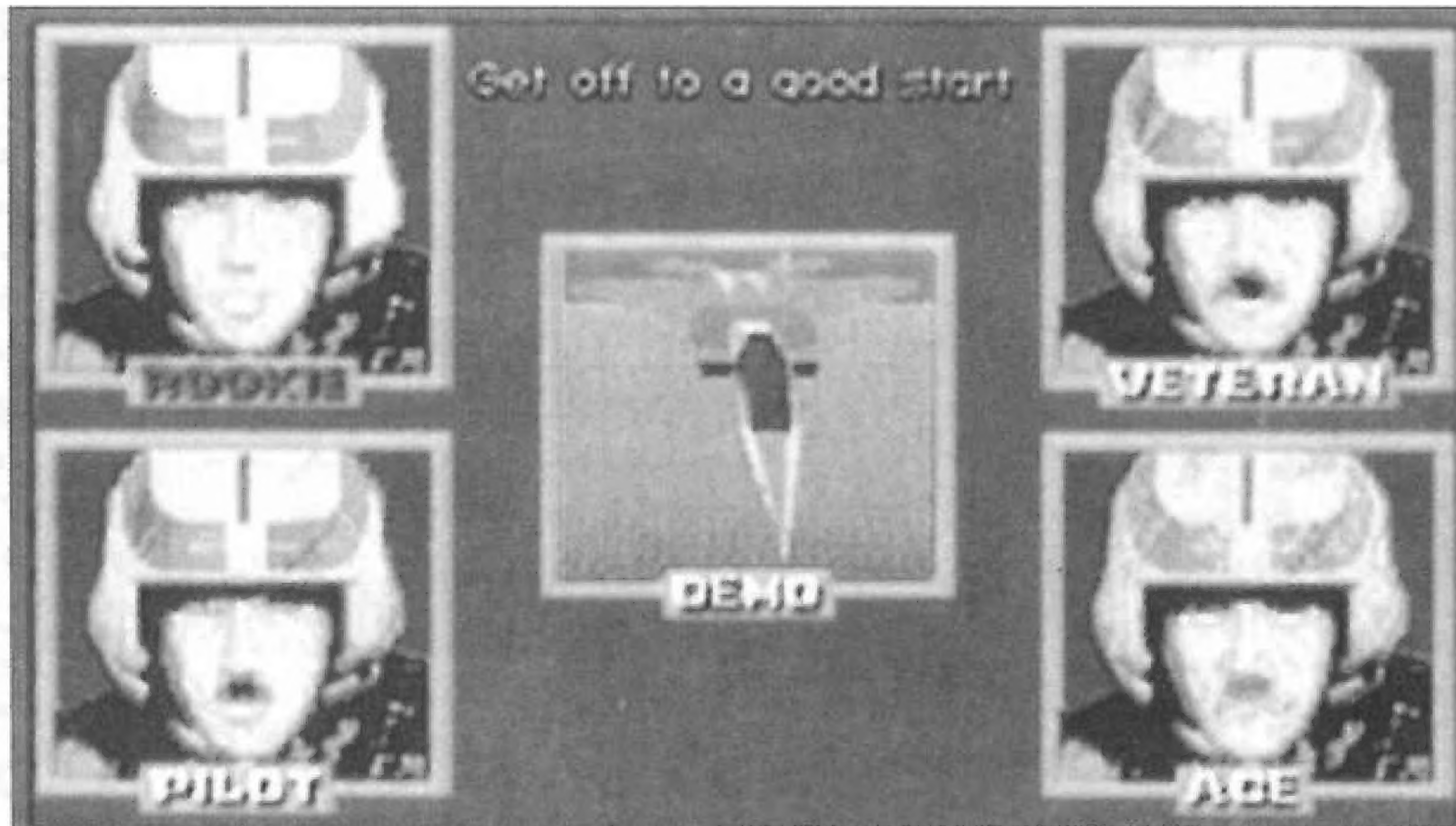
אחרים. הוא נשאר תמיד משחק המתפטר עם המציאות לטובת ההנאה. אפשר לשחק וליהנות מהססת המטוס, מקרבות אוויר ותקיפת המטרות, גם אם לא עברת את התהליך המייגע של קורס טיס מלא.

ברמות הקשות של המשחק אין ויתורים. כאן צריך לדעת להמריא ולנחות במסלול הקצר של נושאת מטוסים, לנווט למטרה, להיכנס לקרב אוויר ולהילחם כמו שצריך. כמוכן שמעל לכל צריך למצוא את המטרה הנכונה ולהשמיד אותה מבלי לפגוע במטרות אחרות. אתה יכול לקבוע את רמת המשחק כך שבהדרגה יכול כל אחד להגיע בסופו של דבר למעמד של אייס.

חברת מיקרופורס יצרה הפעם משחק לכל המשפחה. גם לאלה שאין להם את הזמן להשקיע בלהיות טייסי מקלדת וגם לכאלה שבכל זאת רוצים לסיים קורס טייס. זוהי תוכנה שנמצאת על הגבול הדק שבין סימולטור למשחק. כדי לא לסבך את החיים מבחר החימוש מוגבל לסיל אוויר-אוויר אחד מונחה מכ"ם לטווח בינוני, סיל אוויר-אוויר אחד מונחה אינפרא אדום לטווח קצר ולקרבות אוויר, סיל נוסף אוויר-קרקע לתקיפת מטרות ותותח עשרים מילימטר. כך אין צורך לשבור את הראש בהתאמת החימוש למטרה. מספיק ריפרוף בחוברת ההדרכה כדי להתחיל לשחק, אולם עדיין יש להשקיע יותר מאשר במשחק מחשב רגיל בקריאת ההוראות.

דוגמה חיה

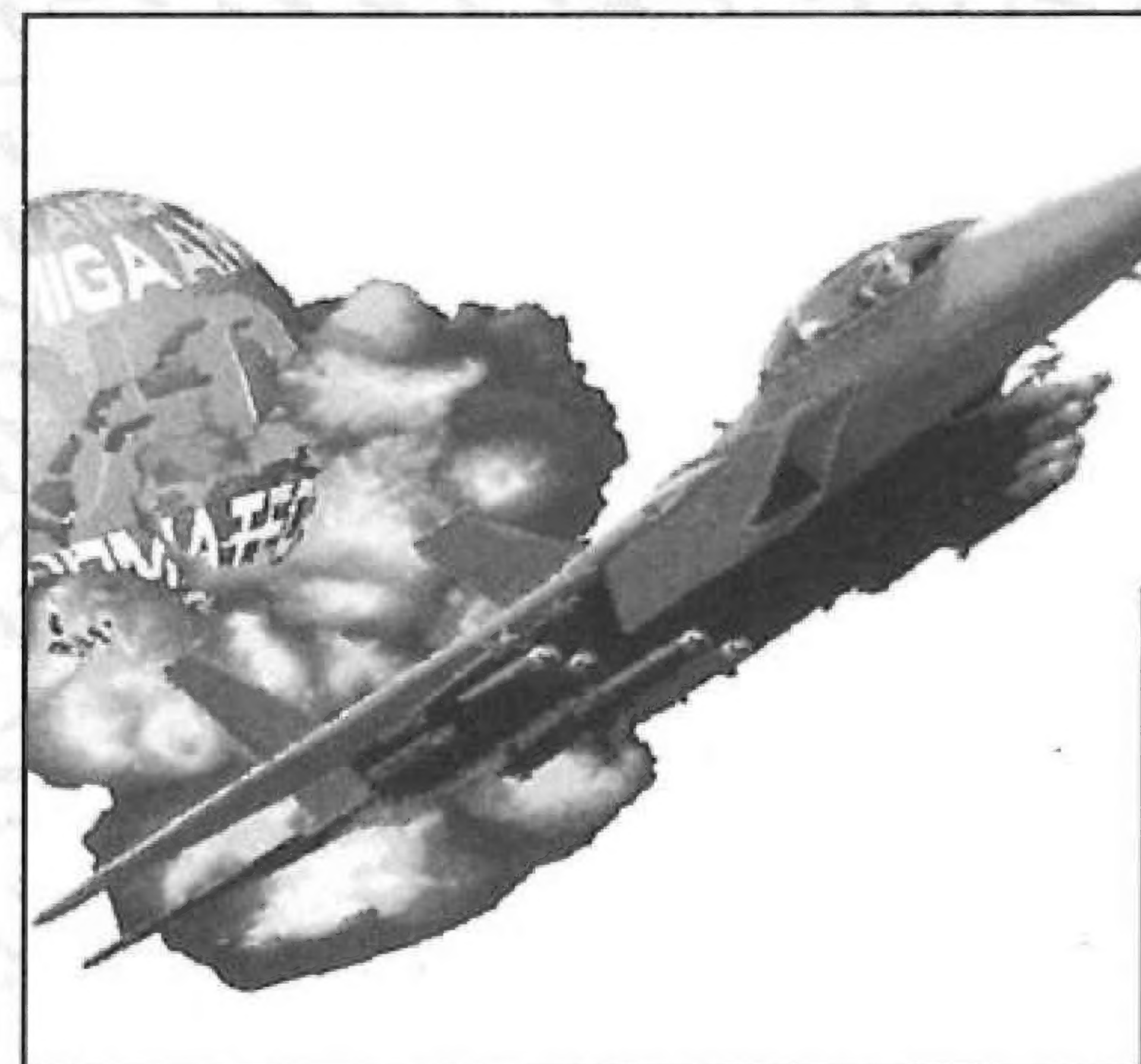
כדי לתת לכם לעצמכם את טעם המשחק, הנה תיאור גיחה משלנו: תקיפת הכור הגרעיני בבגדד שאירעה לפני כעשור. בתחילת המשימה אתה ממריא מאחד מבסיסי חיל האוויר ופונה מזרחה. בדרך אל המטרה תוכל להתאמן בהססה ידנית. לאחר כמה דקות תוכל להצמיד בחזרה את הטייס האוטומטי שינווט את המטוס



ממבט למבט כך שתקבל את התמונה הטובה ביותר בכל מצב. הבקרה הזו טובה במיוחד כשאתה נמצא הרחק מהאויב ורוצה להשוץ לפני החברים. אפשר לקבוע את רמת הפרטים שהמבטים יתארו ולשנות את מהירות המשחק בהתאם. מומלץ למחשבים איטיים להשתמש ברמת הפירוט הנמוכה ביותר. אומנם זה יהיה על חשבון התצוגה הגרפית אך מהירות המשחק תשתפר.

הטיסה

להטיס מטוס קרב, אפילו בסימולטור, הוא תרגיל קשה במיוחד. הקושי שבלימוד ההססה, ההמראה והנחיתה, מתסכל,



השקיעה בנחיתה. הצגים הרב תכליתיים עוזרים לטייס לנווט למטרה ולזהות איומים. הצג השמאלי הוא צג הלוחין בו נמצאת תמונת לוויין של האזור. הצג המרכזי הוא הצג הסקטי בו נמצאת תמונה המשוטטת על סמך ניתוח אותות מכ"ם ונתונים ממחשב המשימה. הצג הימני הוא צג מצלמת העקיבה ובו מוצגת תמונה של המטרה שאחריה עוקבת מערכת כינון החימוש.

נוריות האתראה כוללות נוריות טילים להתראה בפני תקיפה לזיהוי טיל מונחה אינפרא אדום או טיל מונחה מכ"ם, נורית גלגלים ונורית מעצורי אוויר ומעצורי גלגלים.

תצוגות מצב החימוש מראות כמה טילים עדיין נשארו במטוס ואת מצב המוק, הנורים והפגזים. מצב המצערת מציין כמה כוח מספקים המנועים, ומד כמות הדלק מראה כמה דלק עדיין נשאר במיכלי המטוס.

מבט מחוץ לתא

ככלי עזר ללימוד תימרוני הטיסה ותורת הלחימה, יש לסימולטור מספר רב של מבטים מחוץ לתא הטייס. המבטים כוללים מבט מאחור, מבט מהמטוס בשעה שש, מבט מהצד ומבט מבעד למצלמה שבראש הטיל. לסימולטור יש גם שני מבטים סקטיים. האחד מראה כיצד רואים את המטרה דרך המטוס והשני - כיצד נראה המטוס דרך המטרה. בקרת מבטים מעניינת ביותר היא המבט האוטומטי המאפשר לך לעבור בזמן אמיתי

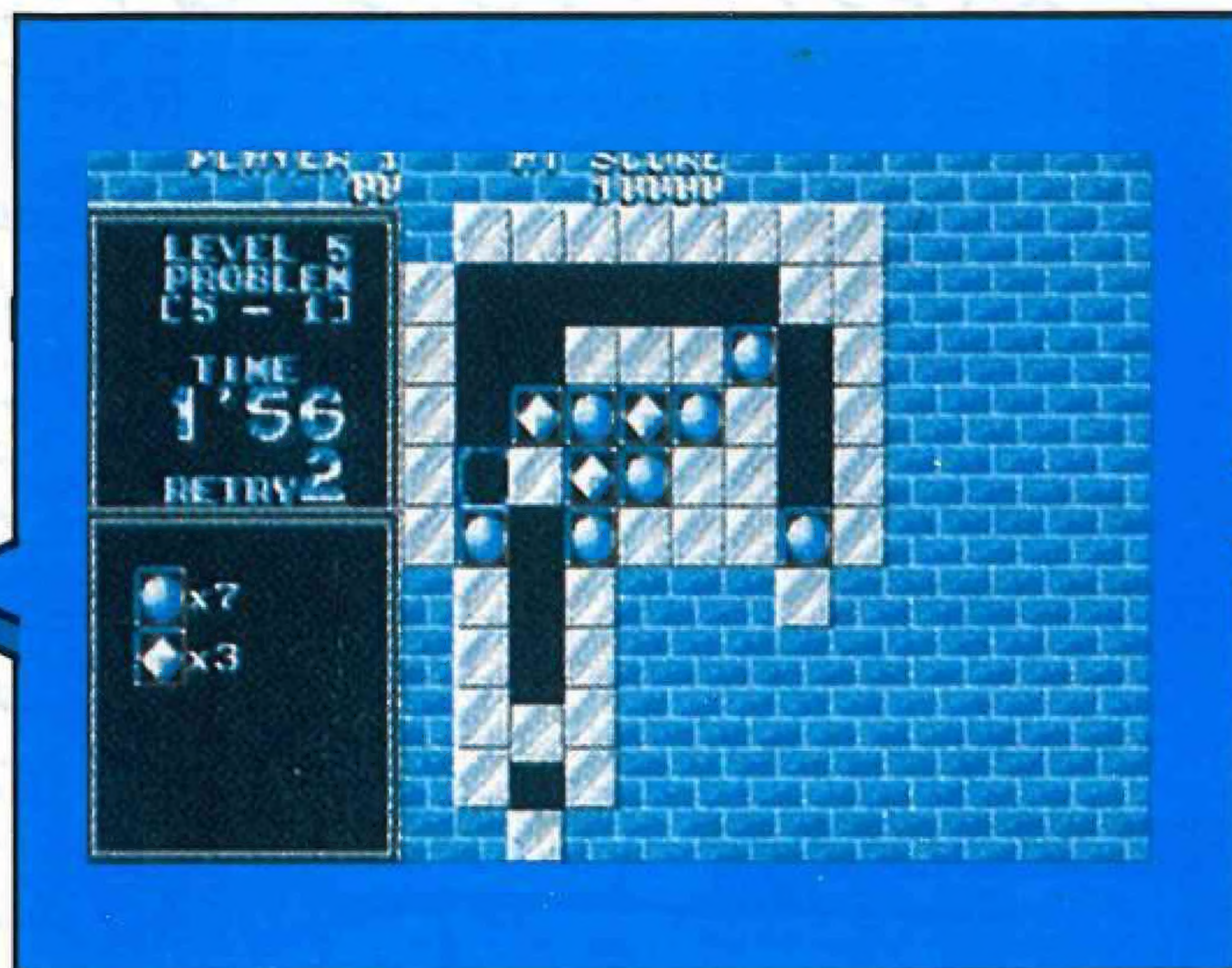
פנאי

מעולים למשחקים לבית. שתי הקבוצות עשו עבודה טובה. אפילו הסברים בליווי איורים של ג'ויסטיק כלולים בחלק מהגירסאות. מה שלא קיים בגירסאות הביתיות הן התמונות העסיסיות שהופיעו בסיום כל מסך במכונה. אולם גם בלעדיון זהו תרגום מעולה. פזניק הוא משחק פשוט מאוד ויש ודאי אלו מבינים שגדמה להם ששיחקו במשחק דומה. ואכן, במבט ראשון הוא מזכיר משחק זיכרון או כל משחק אחר שבו יש לצרף צורות דומות, כמו שנחאי. אולם בזכות הפזלים המקוריים הוא מציע צורת משחק מקורית ומהנה. זה לא המשחק שיהפוך שחקן אקסן לפריק של משחקי מחשבה, אולם שחקנים שמחפשים בעיות חדשות, ימצאו בו שפע של פזלים שיספקו עבודה רבה לתאים האפורים שמאחורי העיניים. פזניק הוא צירוף של שתי מילים שמרכיבות את המשחק: פזל ופניקה. המשחק קיים לכל המחשבים האישיים המובילים.

- גרפיקה 70%
- קול 50%
- שחקיות 87%
- אורך חיים 70%
- ציון כללי 80%

בצד המסך מוצג מספר הצורות שעדיין מופיעות על משחק המשחק, מידע כללי כמו מספר הלוח, דרגה, ניקוד וכו', וכמובן הזמן שבו חייבים לעמוד כדי לפתור כל פזל. קיימת אפשרות לעצור את המשחק אלא שאז נעלמים כל הריבועים מהמסך. במקרה של מבו סתום, ניתן להתחיל את המסך מהתחלה, אלא שאז מגבלת הזמן לא מתאפסת.

בפזניק יש שמונה רמות. רמת מורכבות הבעיות ומספרן



עולה במקביל. שש הרמות הראשונות חשופות למשתמש. לשתיים הנוספות אפשר להגיע רק לאחר שמסיימים את שש הרמות הראשונות. הגישה האפשרית לרמות החמישית והשישית פוגעת במקצת באורך החיים של המשחק בגלל הנטייה לנסות לפטור את הבעיות הקשות קודם.

הרבה מהפזלים נראים מסובכים מכפי שהם. בחלקם מספר צורות רב והגבלת זמן תובענית למדי. באחרים צריך לערום ריבועים כדי לגשר בין שני שטחים. הבעיות העיקריות נגרמות תמיד מצירוף שלושה ריבועים או יותר. אולם ככל שמשחקים יותר, מגלים טכניקות המאפשרות להתגבר על הבעיה.

המתכנתים של גירסאות ה-16 ביט הם BANANA DEVELOPMENT האלמונים יחסית. המפתחים לגירסאות 8 ביט הם קבוצת CREATION SOFTWARE, אחת מקבוצות התיכנות הטובות שפירסומן נבנה מתרגום משחקי מכונה



מאת דרור פרידמן

פזניק הוא משחק מכונה של TAITO מסוג טטריס וקלקס. חברת OCEAN היא שתרגמה אותו עבור המערכת הביתית. בכלל, OCEAN ידועה בתרגום משחקי למערכות ביתיות. לאחרונה תרגמה גם את TAITO PLOTTING, וכך הוסיפה שני משחקי מחשבה בכלל לא רעים לאוסף המתורגמים שלה.

המטרה בפזניק היא לרוקן את המסך מריבועים המסומנים בצורות שונות הממלאות אותם. התהליך מתבצע על-ידי צירוף זוגות של צורות זהות שנעלמות בעת יצירת המגע. השחקן יכול להזיז את הריבוע ימינה ושמאלה אך לא למעלה. כוח המשיכה פועל על הריבועים ומפיל אותם למטה, כאשר הם לא נתמכים על-ידי ריבועים אחרים או על-ידי שולי משטח המשחק. עד לכאן

הכל די פשוט, ולמעשה בשלב הראשון גילית שאין צורך לחשוב, כמעט. אבל, בדרגות הבאות יש מספר אי זוגי של צורות מסוג מסויים ולכן יש צורך לצרף שלישיות של הצורה המסויימת כשהמגע בין שלושת הריבועים צריך להתבצע בו זמנית. סיבוך נוסף מתרחש על-ידי שטחי המשחק המופרדים לגמרי, מה שלמעשה מחייב לפתור יותר מבעיה אחת בו זמנית. בחלק מהלוחות יש משטחים הנעים על ציר מאוזן או מאונך. הם מסייעים לשחקן להעביר את הריבועים לאורך מסך המשחק.

F-15E STRIKE EAGLE II

המסלול סגור מצערת לחמישים אחוז. מהירות המטוס תקטן ל-230 קשר. כאשר מהירות המטוס תתייצב, הורד את הגלגלים. אם מהירות הטיסה גבוהה מידי, הוצא מעצורי אויר והכנס אותם ברגע שהמהירות מגיעה ל-230 קשר.

★ הנמכה בגישה הסופית: יש שתי צורות להנמכה לנחיתה. הראשונה – הורדת מצערת. אם סתם יציב בטיסה ישרה ואופקית, יש כעת פחות כוח למנועים והמטוס ינמיך בצורה הדרגתית.

השנייה – הקטנת זווית ההתקפה. בטיסה ישרה ואופקית בנתונים אלו מצב האף בחמש עד שבע מעלות מעל לאופק. הורדת אף במצב כזה תקטין את העילוי והמטוס ינמיך. אל תצלול ישירות לתחילת מסלול. נסה לשמור כנפים ישרות ושיעור הנמכה קבוע. בגישה הסופית תמיד תהיה זווית התקפה חיובית. שים לב למהירות מציין ההודקרות. אם הוא מתקרב למהירות הטיסה (פחות מ-25 קשר) אתה טס עם פחות מידי כוח או עם מעצורי אויר בחוץ. פתח מצערת או הכנס מעצורים. אם אתה טס מהר מידי (מעל ל-250 קשר) הוצא מעצורי אויר להקטנת המהירות והכנס אותם ברגע שהמהירות מגיעה ל-230 קשר.

★ נגיעה במסלול: מד הגובה יראה 0 בנחיתה. זהו הגובה בו נוגעים הגלגלים במסלול. בצד מד שיעור ההנמכה שלך במערכת התצוגה העילית נמצא מציין מהירות הנחיתה. נסה לגעת במסלול בשיעור הנמכה של 400 רגל בדקה. נחיתה בשיעור הנמכה כזה או פחות היא תמיד בטוחה. טכניקת הנחיתה הקלה והבטוחה ביותר היא להמשיך להנמיך ולהטיס את המטוס עד למסלול. ברגע שנגעת, סגור מנוע ועצור. כדי למנוע OVER SHOOT ולא לגמור את המסלול, הורד את האף בחלק הסופי של הגישה. כדי להגדיל את שיעור ההנמכה, ממש לפני הנגיעה, הוצא מעצורים והרם קצת את האף כדי לשכך את הנחיתה.

פגיעת פגזי האויב בגוף המטוס.

חבילת התוכנה

קופסת התוכנה מכילה את ספר ההפעלה של המטוס, שני דיסקטים של 5.25 אינץ' או דיסקט אחד של 3.5 אינץ'. לחבילה מצורפים לוח ברך – כרטיס הוראות הפעלה למקלות, מפות של לוב, ויאטנם, המפרץ הפרסי והים התיכון.

המשחק, כאמור, של מיקרופרוס, בליווי תיעוד בעברית של חברת מחשבת. כל שעליך לעשות עתה הוא לחגור את חליפת הלחץ, לטפס לתא הטיס, להיקשר ולהמריא.

טיפים

הטיפים הפעם מיועדים לטייס מקלדת מתחיל ועוסקים בסוגיה כיצד נוחתים.

ביצוע נחיתה בטוחה הוא אחד התרגילים הקשים ביותר בטיסה. הסימולטור מאפשר לבחור בין נחיתה אוטומטית לנחיתה ידנית. לפניכם תיאור של נחיתה ידנית. לשבחיו של הסימולטור הזה ייאמר שטכניקת הנחיתה המתוארת כאן דומה מאוד לטכניקת הנחיתה במטוסים אמיתיים.

★ מבנה שדות התצופה: בסימולטור כל המסלולים בכיוון צפון דרום. הסטת המטוס בכיוון 000 כשאתה מגיע מדרום או



180 כאשר אתה מגיע מצפון מול הבסיס, תיישר אותך בצלע הסופית של המסלול. אורך המסלולים בבסיסים גדול פי שניים מאורך המסלול הדרוש לנחיתה במהירות גישה של 200 קשר. ★ נחיתה אוטומטית: בחר בסיס ידידותי, הצמד את הטייס האוטומטי, שב במנוחה וראה כיצד המטוס נוחת. כך אפשר ללמוד מציין כיצד לנחות. התבונן בתצוגה העילית ובלוח המכשירים כדי לקבל מושג אודות התזמון, שיעור ההנמכה, שיטת העצירה והצורה בה המטוס מבצע את הגישה הסופית.

★ התיישרות לגישה הנחיתה: בחר את נקודת הציון של הבסיס כנקודה הבאה במערכת ה-INS. הפנה את המטוס כך שנתב הטיסה לבסיס יהיה בכיוון 000 או בכיוון 180. תכנן את הגישה כך שתהיה ישר מול המסלול כבר בטווח של 40-50 ק"מ. ניסיון לבצע גישה בטווח של פחות מעשרים ק"מ אינו מומלץ. טוס בטיסה ישרה ואופקית ובחר שבועים אחוזי כוח במצערת. מהירות הטיסה תתייצב בכ-300 קשר. מצב החרטום יהיה כחמש עד שבע מעלות מעל למציין נתיב הטיסה. נסה להגיע למצב של טיסה יציבה עד עשרים ק"מ מהבסיס.

★ הקטנת כוח והורדת גלגלים: עשרים ק"מ לפני

בדרך אל המטרה. כשהמטוס יתקרב לבגוד תאתר את המטרה ותבחר את טיל המאבריק. המטרה תופיע על גבי צג המצלמה העקיבה בחלק הימני של לוח המכשירים. בתצוגה העילית יופיע ריבוע נעול על המטרה. זו תיבת העקיבה. כאשר תתקרב אל המטרה, ישנה הריבוע שבתצוגה העילית את צורתו לאליפסה. באותו זמן הטיל שבחרת נעול על מטרה ומוכן לשיגור. שגר! הטיל ישיט לעבר המטרה ויפגע בה. כעת עבור למצב אויר אויר וחפש מטוסי אויב. נעל עליהם את הסיידווינדר כמו שנעלת את המאבריק. ברגע שהמטוס יהיה בטווח – שגר! אם תפגע תוכל לראות את טייס האויב צונח ממטוסו הבורע. עכשיו חזור הביתה לנחיתה. כשהמטוס יתקרב למסלול, הוא יופיע בצג הימני של לוח המכשירים. במרחק קצר מהשדה הטייס האוטומטי יוצמד שוב והמטוס יבצע נחיתה אוטומטית על המסלול.

גרפיקה וקול

הגרפיקה היא אחד החלקים החזקים ביותר של התוכנה. המבטים השונים בתוך ומחוץ לתא הטייס מצויינים. חברת מיקרופרוס שיצרה את התוכנה, השתמשה בטכניקת "סופר 3 די גרפיק", המאפשרת תצוגת גוף ואובייקטים בשלושה מימדים. תצוגת הגוף והאובייקטים מרשימה ומהירה ועוזרת מאד לעורר תחושת טיסה.

הגרפיקה והקול מביאים הביתה אל המחשב האישי את תחושת הסטת מטוס קרב. הגרפיקה מדויקת ומציגה את הקווים האופייניים לצלילית מטוסי האויב. למטרות הקרקע והים הרבה פרטים המאפשרים זיהוי מדויק. תוואי הגוף מפורטים יותר באיזורים העירוניים וליר הגשרים. הזירות עצמן מדויקות מבחינה גיאוגרפית ואפשר לטוס עם אטלס במקום עם המפות המצורפות לתוכנה.

מערכת הקול מרשימה לא פחות. יש בה החל מאישורי המראה לפני הגיחה ועד לקריאת ההתלהבות של הנווט לאחר פגיעה ישירה. את הטיסה עצמה מלווים רעשי המנוע האופייניים למטוס סילון. בזמן הקרב אפשר לשמוע את התותח והטילים ולפעמים גם את



מאת: דרור פרידמן

פייפמניה הוא משחק המחשבה היחיד בינתיים שהצליח להתקרב לרמתו של טטרס מבחינת הפרסום והפרסים שבהם זכה. בסך הכל מדובר במשחק פזל פשוט שקיבל ציונים גבוהים באמת. הוא כל-כך פשוט עד שאי אפשר להימלט מהקלישאה "איך לא חשבו על זה קודם". האמת שרעיון דומה הופיע במשחק דיאבלו, אולם כיוון שפייפמניה הוא משחק של לוקספילים ודיאבלו הוא משחק של חברה עלומה, ניצח המוטיב של לוקספילים ולכן כתר ההילה נקשר דווקא לפייפמניה.

מטרת המשחק היא להרכיב צינור שאורכו נקבע מראש. הצינור מתחיל מנקודה מסוימת והשחקן יוצר אותו מגלילים בצורות שונות. בצד המסך ניתן לראות את הגליל הבא שיופיע על המסך ואת תור הגלילים אחריו. אחרי פרק זמן פורץ מנקודת ההתחלה גוזל ירוק שמתקדם בהתאם לתוואי הצינור שנבצר. עוברים שלב. אם לא, זה סוף המשחק וצריך להתחיל מהתחלה.

ישנם 36 מסכים שההבדלים ביניהם מועריים. נקודת ההתחלה משתנה, חפצים שונים כמו כובעי מגן ומפתחות שבדיים מופיעים על המסך ומצמצמים את השטח הפנוי. בשלבים המתקדמים יש לחבר את הצינור לנקודת הסיום (כשאורכו שווה או גדול מהאורך הדרוש). בדרגות אלו מסומנים חלק מגלילי הצינור בחיצים שגורמים לפסילה אם הנזל זורם דרכם וכיוון זרימתו הפוך לכיוון החץ. כמו כן, בשלבים אלה מופיעים חלקים מוכנים של הצינור ששימוש בהם נותן בונוס. רמת הקושי עולה כאשר מצטמצם

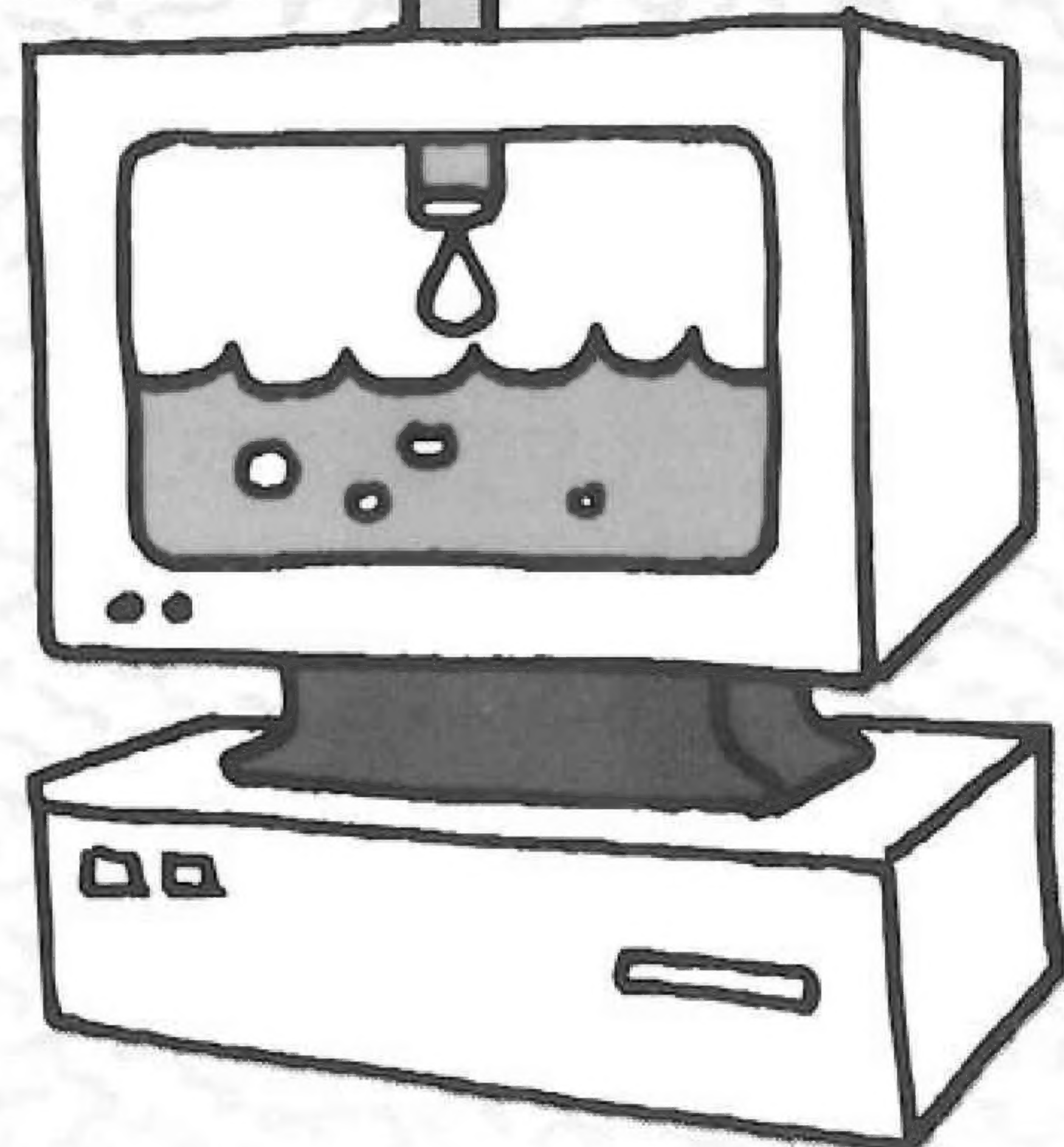
טווח הזמן של פריצת הנזל ועולה מהירות התקדמותו. בכל ארבע דרגות מופיע מסך בונוס אשר הרעיון בו זהה לשאר הרעיונות במשחק: צריך לבנות צינור ארוך ככל האפשר, אלא שהחיבור של הגלילים שונה. הם נופלים מראש המסך וצריך להערימם אחד על השני. כשהנזל פורץ מנקודת ההתחלה מקבלים נקודות בונוס על כל גליל שבו הוא עובר.

המשחק בנוי לשחקנים מתחילים ולשחקנים מתקדמים. עבור המתקדמים פותח משחק מיוחד שבו הם צריכים לשלוט בשני תורות גלילים בו זמנית. במשחק קיימת גם אופציה לשני שחקנים לשחק בו זמנית על אותו מסך, כל-אחד עם שורת הגלילים שלו. שיתוף הפעולה הנדרש הרבה יותר מהנה ממשחק רגיל ביחוד כשכף לנסות לשחק כששחקן אחד בונה והשני הורס.

למרות שפסילה אחת מסיימת את המשחק, קיימת מערכת סיסמאות שמאפשרת להתחיל מקובץ ארבעת המסכים האחרונים אליהם הגיע השחקן. זהו אמצעי ידוע ומקובל בעיקר במערכות משחקי הוידאו הביתיות. אלא שכאן האתגר גבוה יותר כי הוא מאלץ את השחקן להגיע למה שיותר מסכים. הבעיה שמערכת סיסמאות היא אמצעי יבש ולא מהנה. אולי אם היתה מוסיקה יפה או ציורים יפים היה מה שידרבן קדימה. מערכת הסיסמאות אינה יכולה לחפות על העובדה שאין תחושה של חתירה אל מטרה סופית ואמיתית. בטטרס עובדה זו לא מפריעה, אבל לפייפמניה אין את יכולת הדבקת המסך שיש לטטרס.

נסחפו אחד אחרי השני והפריזו בהערכותיהם. פייפמניה הוא משחק מחשבה עם גרפיקה וצליל בסיסיים. הוא פשוט ומהנה בהתחלה, אולם לאחר כמה ניסיונות מאבדים ענין. השלבים דומים מידי אחד לשני ורמת המומחה לא מצילה את ההתלהבות הדועכת. בקיצור - משחק לטווח קצר בלבד.

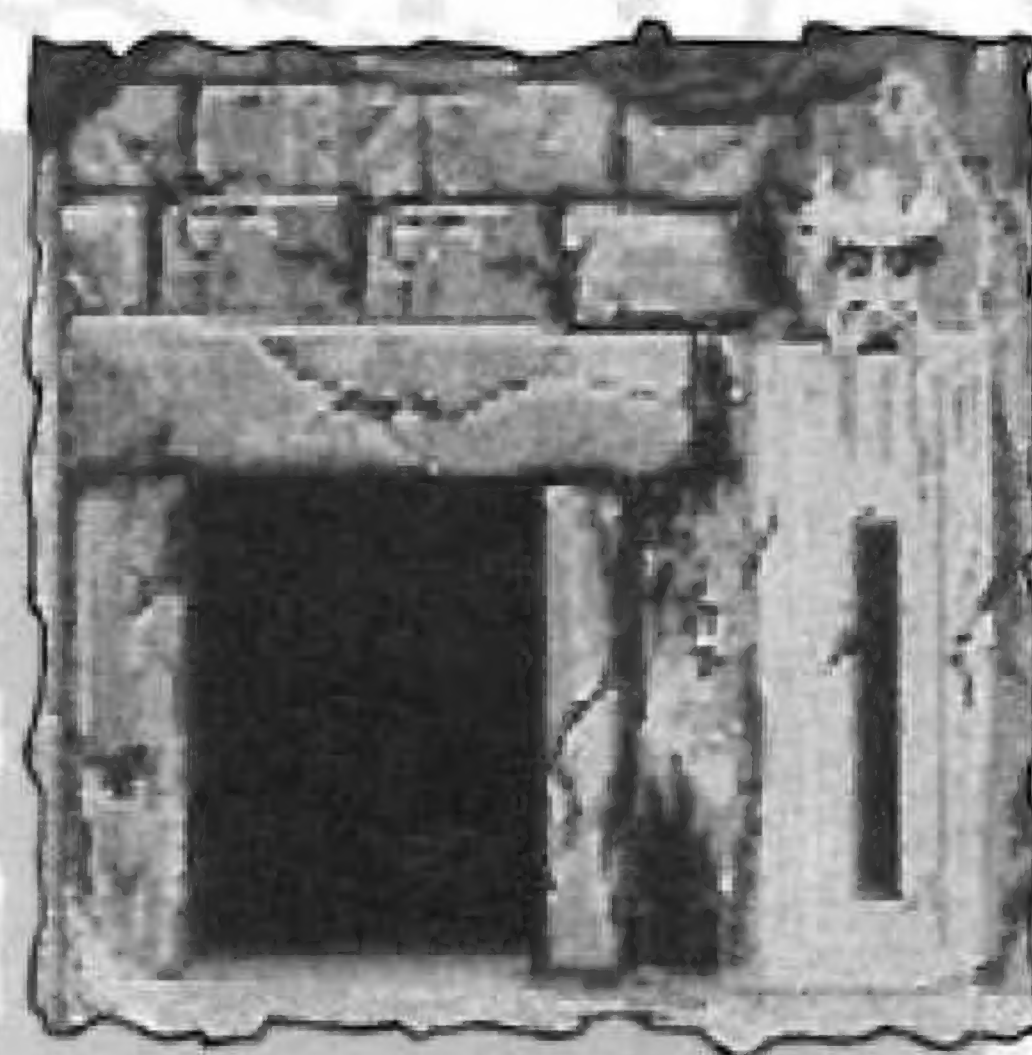
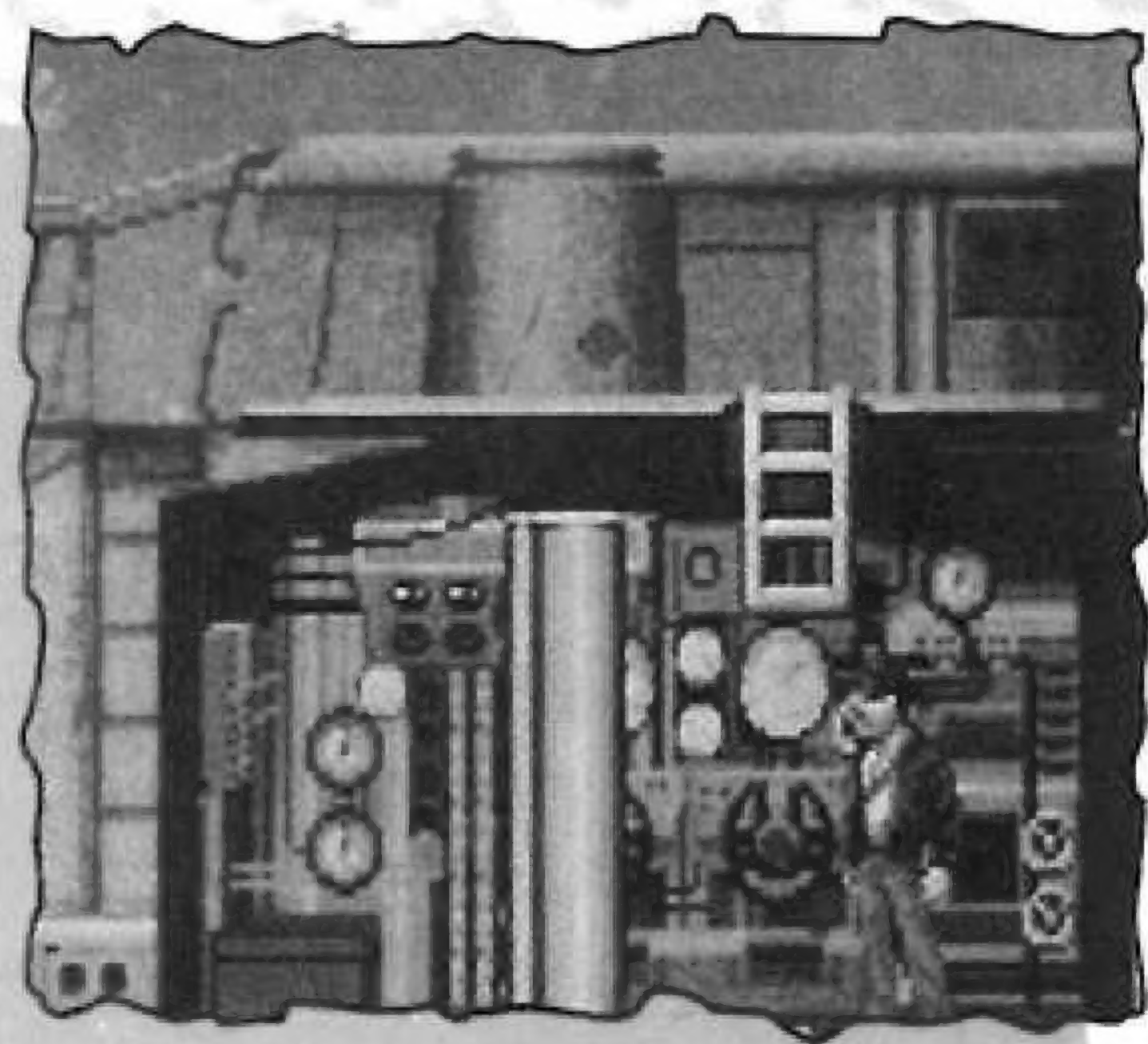
- גרפיקה 50%
- קול 40%
- שחיקות 75%
- ציון כללי 67%



אינדיאנה ג'ונס וגורל האטלנטיס

הארכיאולוג החביב אינדיאנה ג'ונס יוצא למסע הרפתקאות נוסף, הפעם לגילויה של היבשת האבודה אטלנטיס

לוקספילים, חברת הסרטים ההוליוודית, היא גם אחת מיצרניות משחקי המחשב הגדולה בעולם. את רוב המשחקים היא מבססת על סרטים שיצרה, כך גם את משחקי אינדיאנה ג'ונס הקודמים. הפעם אינדיאנה ג'ונס יוצר מהפך זוטא בחברה: קודם יוצא משחק המחשב ורק אחר-כך, אולי, ייצא סרט נוסף בסדרה, שיעסוק בנושא שהועלה במשחק. אינדיאנה ג'ונס וגורל האטלנטיס אמור להיות אחד המשחקים המורכבים שיצאו אי פעם. הוא מכיל עלילה שמתפתחת בהתאם למהלכיו של השחקן. ולשחקן ניתנו שלוש אפשרויות כדי לגנון לעצמו את המשחק. לעבוד בשיטת הפזל שבה מצרפים חלקים עד שמגיעים לפיתרון, להסתמך על הדמויות שבמשחק ובאמצעותן להגיע לסוף או לנסות ולשלב את השניים. בכל מקרה, מדגישים בלוקספילים, אפשר יהיה לשחק במשחק באופנים שונים. וכך גם האמצעים להגיע לפיתרון. במשחק לא ניתנו סתם רמזים או בונוסים. צריך לעמול קשה כדי להתקדם. במקום אחד, למשל, שתלו כדור פורח באמצעותו אפשר להתקדם, אולם צריך ללמוד להטיסו כי אפשר להגיע אותו רק למעלה או למטה. במקום אחר יש צוללת, שבה אפשר להיעזר, אולם רק לאחר שלומדים לנהוג בה.



המשחק הוא שילוב מעניין בהחלט של דימיון ומציאות, מסתורין ועובדות, כמו הסרטים שבסדרה. עצם העלילה - גילוי יבשת עתיקה, שנעלמה מעל פני האדמה, מסתורית ומעניינת לכשעצמה. כדי לגלות את היבשת האבודה צריך לחפש רמזים המוחבאים במקומות מסתור ברחבי העולם. גם אינדי הוא דמות מיוחדת. ססגונית במראה החיצוני, ייחודית בצורת ההתנהגות שלה. "למשחק המצאנו אינדי חדש, לא כזה שכבר מוכר לנו מסדרת הסרטים" מספר האל ברווד, האיש שיצר את המשחק. המשחק מתחיל בתמונה שבה רואים את אינדי באיזה חדר מסתורי, שבו יש שולחן גדול ומדרגות. אינדי הולך מסביב לשולחן ועולה במעלה המדרגות. העלילה מתרחשת בכמה מקומות: בבית המסתורי, בצוללת וברחבי העיר. השחקן הוא אינדי המתקדם באמצעות עצמים שהוא אוסף לאורך העלילה.

סדרת טלוויזיה וחברות קומיקס

למרות שאינדיאנה ג'ונס מספר ארבע לא יצא כסרט קולנוע, הוא יהפוך לסדרת טלוויזיה - אינדי הצעיר. בנוסף ייצאו בקרוב לאור חוברות קומיקס שגיבורן הוא אינדי. בחוברות הללו לא יצטרכו לפתור הרפתקה גם לא להשתמש ברמזים, טיפים וטריקים. זו תהיה סדרה משעשעת שבה אינדי יעבור שלל הרפתקאות.

טכניקה מיוחדת להפקת קולות וצלילים

במהלך העבודה על משחקים קודמים של לוקספילים, התגלה הצורך לפתח שיטות ייחודיות להפקת צלילים במשחקים. לוקספילים הצליחה לפתח את IMUSE, שיטת קול המאפשרת לטפל בצלילים במשחק בגישה אינטראקטיבית. השם הוא ראשי תיבות של INTERACTIVE MUSIC AND SOUND EFFECTS, בשיטה זו מתאימים את הצלילים למה שמתרחש על המסך. צלילים חדשים מופקים בהתאם לשינויים במשחק. את השיטה אפשר להתאים רק לצלילים ולא לקולות, כך שאי אפשר להפעילה בדיאלוגים או במונולוגים שמתרחשים במשחק. השיטה החדשה מאפשרת להגיע לרמה גבוהה במיוחד של איכות הצלילים.

המשחק, שכאמור עתיד להגיע אלינו בקרוב, מיועד לכל סוגי המסכים הצבעוניים

בקרוב

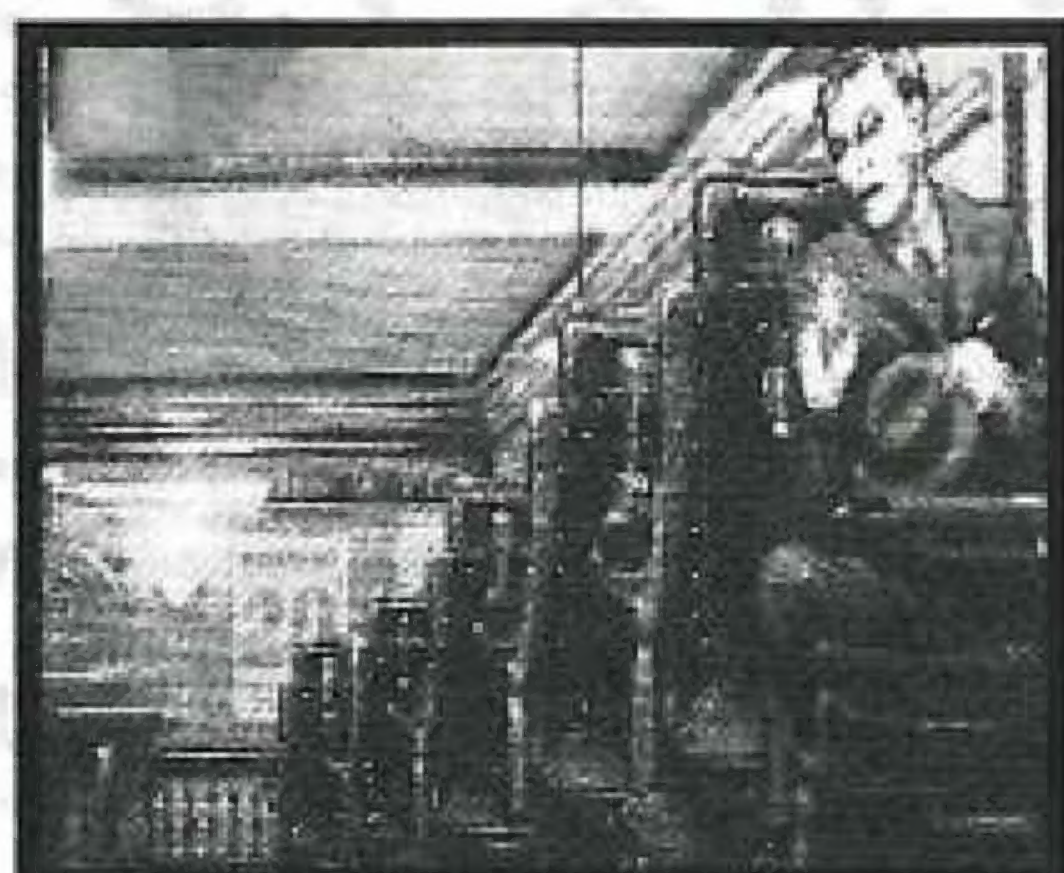


ומצריך דיסק קשיח. בנוסף הוא תומך בכל סוגי כרטיסי המוסיקה.

הסודק

GODFATHER

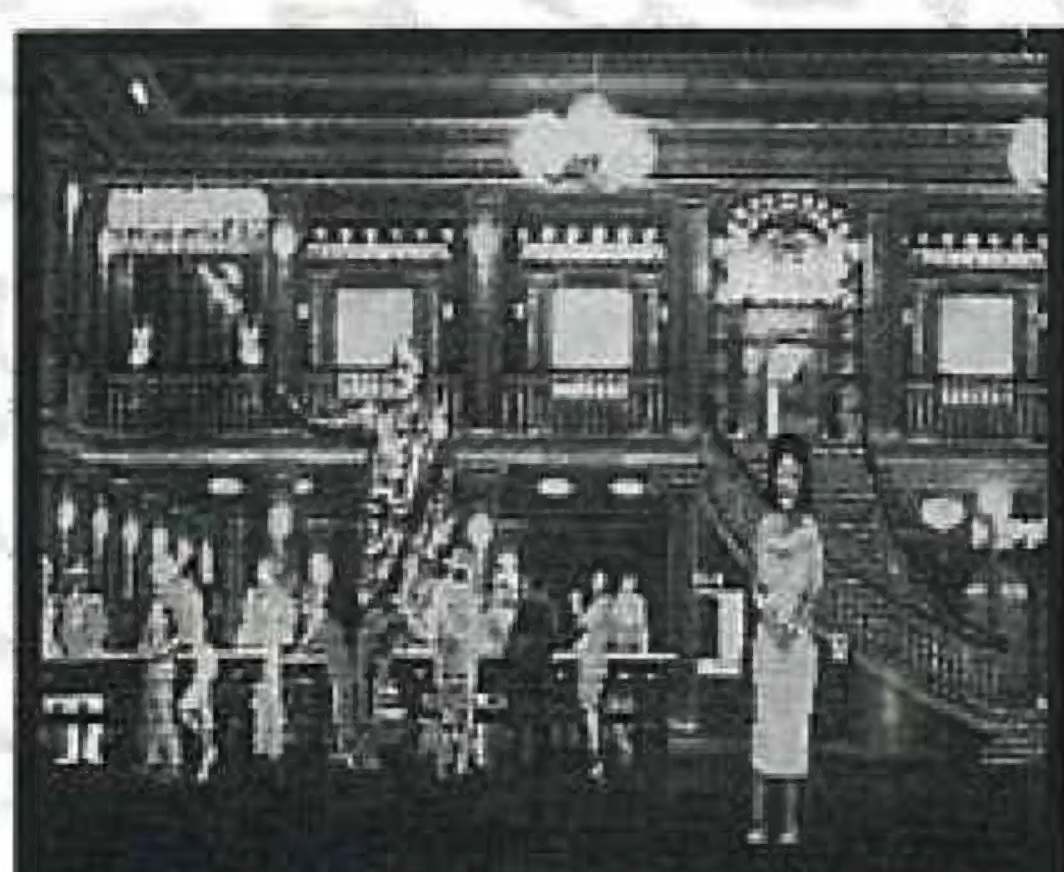
המשחק, אולם הטילה ים של הגבלות על היוצרים. אחת ההגבלות היתה, למשל, שאסור להעתיק



למשחק אף סצינה של הסרט. הגבלה אחרת היתה שיש צורך לבקש את אישור חברת הסרטים



לתסריט של המשחק. כשהראו לפראמונט את שלד המשחק הם טענו שהוא אלים מידי. בית התוכנה



נאלץ לעדן את הגירסה המתוכננת למרות שהיא התרחקה מהמציאות שהוצגה בסרט.

במשחק מסכים מתגלגלים וגרפיקה מעולה, והוא מיועד למסכי VGA ו-EGA. הוא תומך בכרטיסי קול של רולנד ואדליב. גירסה נוספת מעובדת בימים אלה למערכת סגה.

המשחק בנוי מקטעי חייו של הסנדק כשכל קטע נמשך על פני עשר שנים והוא משחק יריות רגיל, כזה שאנו מכירים גם במשחקים אחרים. כשמסיימים לעבור את כל הקרבות בחלק אחד, רק אז יכולים לעבור לקטע הבא.

המשחק מתחיל בקרב אלים במיוחד באחד הבררים שברחבי ניו-יורק. מאחורי הדלפק מגיחים כמה גנגסטרים ויורים ללא אבחנה כדי לפגוע בדון-קורליאונה.

האפיוודה הבאה לוקחת אותנו הרחק משם ללאס-ווגאס, עוד עיר "טובה", שרשות הכניסה אליה מותרת רק לטיפוסים חיוניים במיוחד כדוגמת גיבורנו. שם ניתנת לנו האפשרות, אולי לראשונה בחיינו וחרף גילנו הצעיר, להיכנס לקזינו. החל מחלק זה של המשחק קרבות הירי נערכים בין טיפוסים אפלים שנוסעים במכוניות שחורות, ומגיחים מחלונות ודלתות כדי לפגוע בחובש המגבעת.

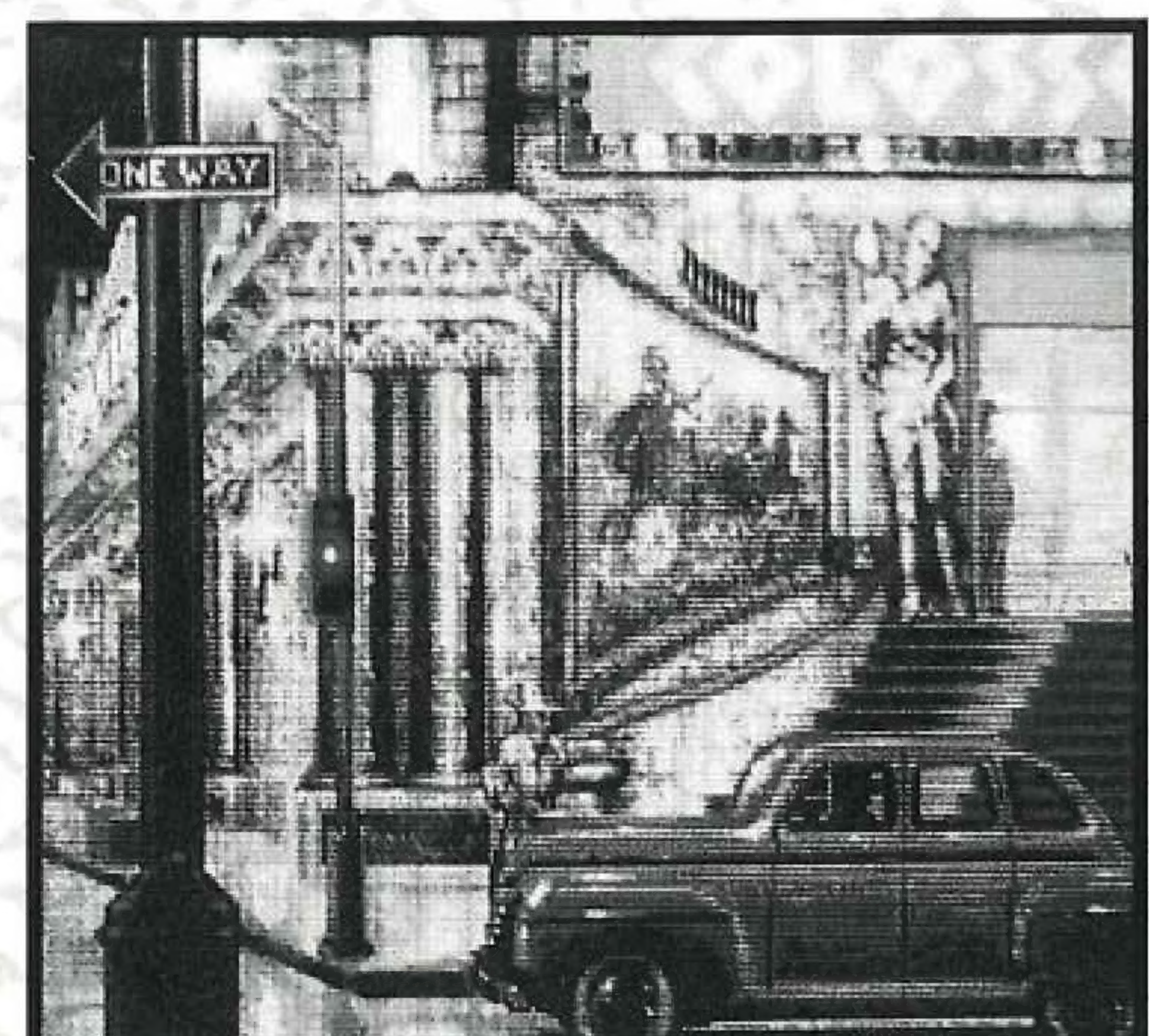
הסנדק עצמו מפלס את דרכו בחיים מבעד למסכי הכדורים הניתכים עליו ומעבר לאויבים האורבים מעבר לפינה. הוא נושא עימו אקדח. מקורביו מצויידיים בכלי נשק קטלני יותר, בדרך-כלל תת-מקלע.

במהלך המשחק צריך להרוג, לאסוף עצמים ולהימלט ממשח היריות שמופנה לעבר השחקן. כשהחלו לתכנת את המשחק המטרה היתה שכדור אחד יוכל להמית את הגיבור או את הרעים. אולם, משהתברר שאז היה המשחק מסתיים מיד, שונתה הגירסה למטח יריות מסויים מאוד. כך יכולים המשתתפים לרוץ על המסך בין הכדורים השורקים ולשרוד.

המשחק מתוכננת היטב כשכל רמה מכילה כמה תת רמות. כדי לעבור מתת רמה אחת לאחרת, צריך להיכנס לבניינים, ולהתמודד שם עם ברנשים רעים שמגיחים ממקומות מיסתור.

ביצירת המשחק לקחו חלק בכירי המבצעים בתחום זה בארצות-הברית, שעבדו על המשחק כמעט שנה. בראשם עמד ניק וינסנט. בתחילה החליטו שזה יהיה משחק הרפתקאות. אולם, משהתברר לצוות האמריקאי שגם בחברת דלפין שבצרפת עובדים על משחק הרפתקאות שנושא זה, שונה המשחק האמריקאי למשחק יריות, שבו מלווים את הסנדק בקטעים שונים של חייו החל מ-1940 בניו-יורק, שנות החמישים בלאס-ווגאס, קובה במהלך ההפיכה בשנות השישים, מיאמי של שנות השבעים ועד לימינו אלה.

לפני שהחל בתיכנון המשחק פנתה חברת US GOLD ליצרנית הסרטים חברת פראמונט. החברה אישרה את הפקת



בקרו

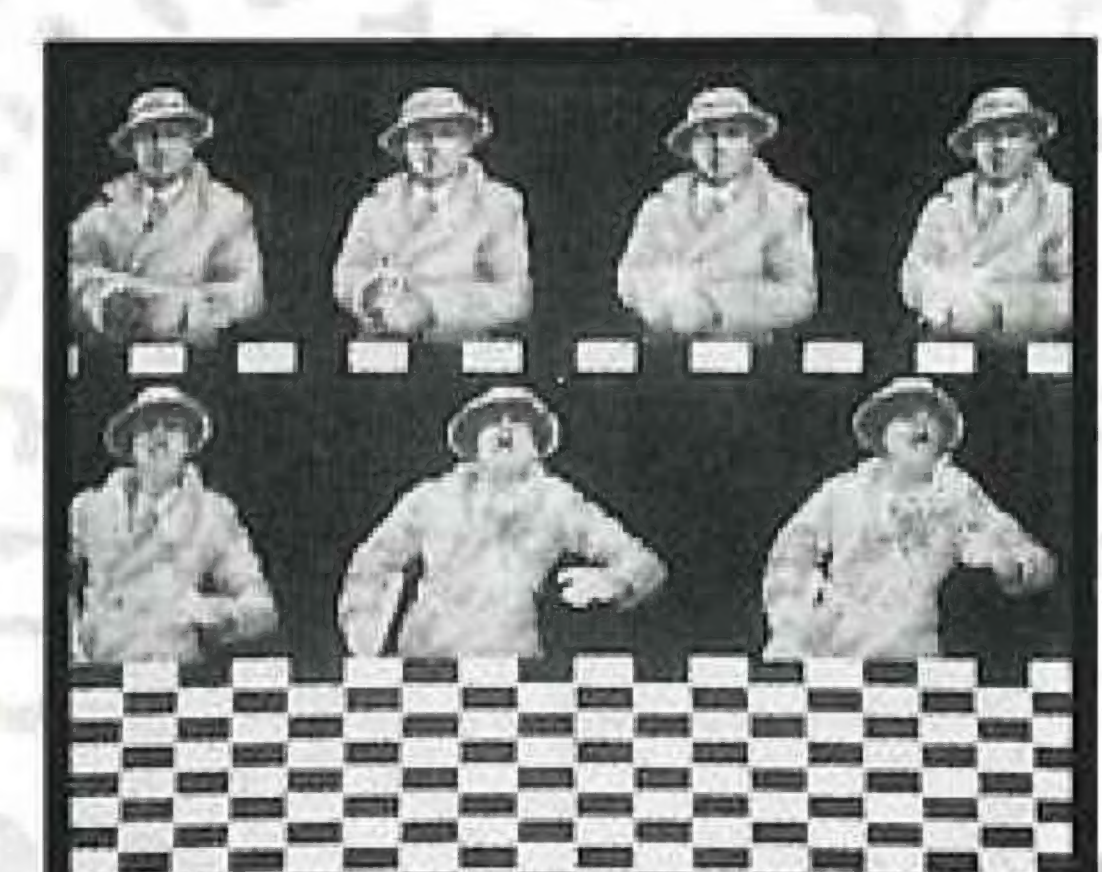
המשתתפות בו. במשחק הן רעות באמת. ומי שטוב שם מכולם הוא דווקא הסנדק המגן על נשים וילדים ורוצח בלי להניד עפעף הרבה הרבה גנגסטרים. ומכיוון שהגנגסטרים הם רעים באמת, ומנסים לעשות הכל



כדי לפגוע במשפחת קורליאונה, אסור לעבור על מעשיהם בדממת ירי. כך הופך המשחק הזה למאבק



של רע ברעים כשהאחרונים רעים יותר ולכן הסנדק הוא רע טוב. נשמע פרדוקסלי? במשחקי מחשב,



כמו בחיים, גם זה אפשרי.

לפי צילומי המסכים, לא נראה שתוכלו לזהות במשחק את כוכבי הסרטים - מרלון ברנדו, אל פאצ'ינו, דיאן קיטון או רוברט דה-נירו. במשחק, הסנדק הוא דמות בלתי מוזהה, העוטה מעיל גשם אמריקאי טיפוסי וחובשת כובע לבד.

בקרו



הסודק

GODFATHER



החודש עומד להגיע לעולם משחק מחשב של חברת U.S. GOLD, שיעסוק במשפחת המאפיה האמריקאית המפורסמת. על הדיסקט יהיה שילוב של שלושת הסרטים שהיו בנושא, ושמונים שנה של היסטוריה נקובת כדורים. הסרט הראשון בסידרה יצא לאקרנים ב-1972 וזכה מיד בשרשרת פרסים. במשך 19 שנות סנדקאות על המסכים זכו שלושת הסרטים ב-12 פרסי אוסקר. ההצלחה הזו הובילה לבסוף גם למשחק מחשב, אולם לא השפיעה על טוב הלב של הדמויות

הסנדק יגיע אלינו למרות שכבר הלך לעולמו. לא, אין זה חזון קלוקל של אחרית הימים. זה רק משחק מחשב. מבטיחים לנו שבו לא יהיו סוסים מתים והסנדק דווקא יצטייר כדמות די חיובית

את המתכנתים לעבודה על משחק חדש שזכה בשם: הוי לא עוד נמלולים. בגירסה השנייה מאה מסכים חדשים המכילים גרפיקה נמללת בהחלט ומגנינות חדשות.

המשחק יצא באנגליה בשתי גרסאות: האחת המאפשרת להפעילו באמצעות הדיסקט של נמלולים מס' 1, והשנייה מיועדת לכאלה שרק עתה גילו את הנמלולים ואותה ניתן להפעיל ללא הדיסקט הראשון.

המשחק מתאים לבני כל הגילאים, החל מילדים בני שש ועד לסבתות קשיות במיוחד. אין מה להרחיב על המשחק כי נראה שרק נאמלל אתכם בהסברים והרי אנחנו רוצים רק לנמלל אתכם. אז יאללה... נמללו אותה!

לעולמנו לפני מיליוני שנים. עליך לחסל דינוזאורים, שלמרות התדמית החדשה שנוצרה להם על-ידי מלומדים בטלויזיה ובתערוכות הדינוזאורים במוזיאון, עדיין חושבים המתכנתים שהם היו רעים באמת. בררר...

העושר הגרפי של המשחק מדהים. מיוגון דינוזאורים, המון כלי נשק ונוף יפה. המשחק נחמד ומבטיח שעות הנאה רבות. צריך לציין שהוא גם די קשה וצריך סבלנות דינזאורית בשבילו.

הוי לא עוד נמלולים

כן. יש דבר כזה. המשחק הראשון, הנמלולים, יצר גלים כי הכנים משב רוח רענן לעולם המשחקים. גל ההצלחה הושיב

הסמוראי הראשון הוא משחק פלטפורמה, כלומר, משחק שפותח על בסיס משחקים אחרים. אי לכך אפשר לגלות במשחק אלמנטים שכבר נתקלת בהם במשחקים קודמים.

במשחק אתה הוא הנינג'ה הראשון. אתה מתחיל את המשחק בידיים חשופות, אולם כבר אחרי כעשר שניות יתגלו לך כלי נשק כמו חרב ופיגיון. לפני שתתחיל לשחק כדאי שתתאמן עם כלי הנשק. ראשונים יתקיפו אותך העטלפים. כדי לצבור כוח כדאי שתאכל. הסלים עם התפוחים נועדו לך. יש גם קסמים, אולם אותם תצטרך לגלות בעצמך...

רוביקון

עוד משחק פלטפורמה שעוסק הפעם, בעבר הרחוק. אתה לוחם שיוור מחללית

הסמוראי

לפני מאות בשנים אימן גדול הסמוראים של יפן בחור מוכשר להיות יורשו. כוחו, מיומנותו ואומץ ליבו של היורש היו נדירים. גדול הסמוראים החליט להעביר לו גם את הכוחות שמעבר...

ימים מוזרים היו אותם ימים. הקסמים, הכספים והמסתורין העיבו על הכל כמו צללים גדולים המוטלים על ארץ השמש העולה...



קוסם רשע שרצה לכבוש את הארץ הצליח בקרב עקוב מדם להרוג את גדול הסמוראים. הוא רצה גם להרוג את יורשו אך זה הצליח להשתמש באותם כוחות מיוחדים שהועברו אליו, ולזנק קדימה אל המאה ה-21. הסמוראי הצעיר, עכשיו ללא מדריך, עוקב אחר הקוסם הרשע אל תוך העתיד. הוא צריך לנקום את נקמת מורו ומדריכו הדגול.



קפיצה לא נכונה והם ישאבו את כוחו. לכן עליו לאסוף כוכבים שיעניקו לו כוח רב יותר.

רובוקוד ייצא בקרוב גם למערכת מגה דרייב של סגה. הוא מושווה בעיתונות המקצועית למשחק סוניק הקיפוד, שיצא למגה דרייב ולמסטר סיסטם.

רובוקוד קיבל עד עתה ציונים גבוהים במיוחד. הירחון COMPUTER AND VIDEO GAMES העניק לו ציון כולל 93. העיתון AMIGA POWER העניק לו ציון כולל 87 ו-ZERO העניק לו 934 נקודות מתוך 1000, שם גם נאמר עליו כי "רובוקוד הוא המשחק לו חיכו בעלי המחשבים והוא יותר ממתחרה רציני לאחים מריו".

ברובוקוד יש כשבעים מסכים מתגלגלים, אלפי פריטים ועשרות גימיקים. הגרפיקה מעולה וגם הקול מתאים עצמו היטב למתרחש על המסך.

המשחק יצא לפני כחודשיים בחו"ל. לאחר כחודש הגיע לארץ הדמו. היום כבר ניתן להשיג את המשחק.

רובוקוד יצא בינתיים רק לאמיגה על ידי חברת מילניום. הוא מכיל, כדרך האמיגה, רק דיסקט אחד.

תחת להץ

משחק דרקוני באמת שבו הדמויות הגדולות ביותר שנוצרו על המסך הקטן, של דרקונים, כמובן. אתה רובוט שאמור לחסל את הדרקונים ולאסוף את הבונוסים שנוצרים מפיצוצם.

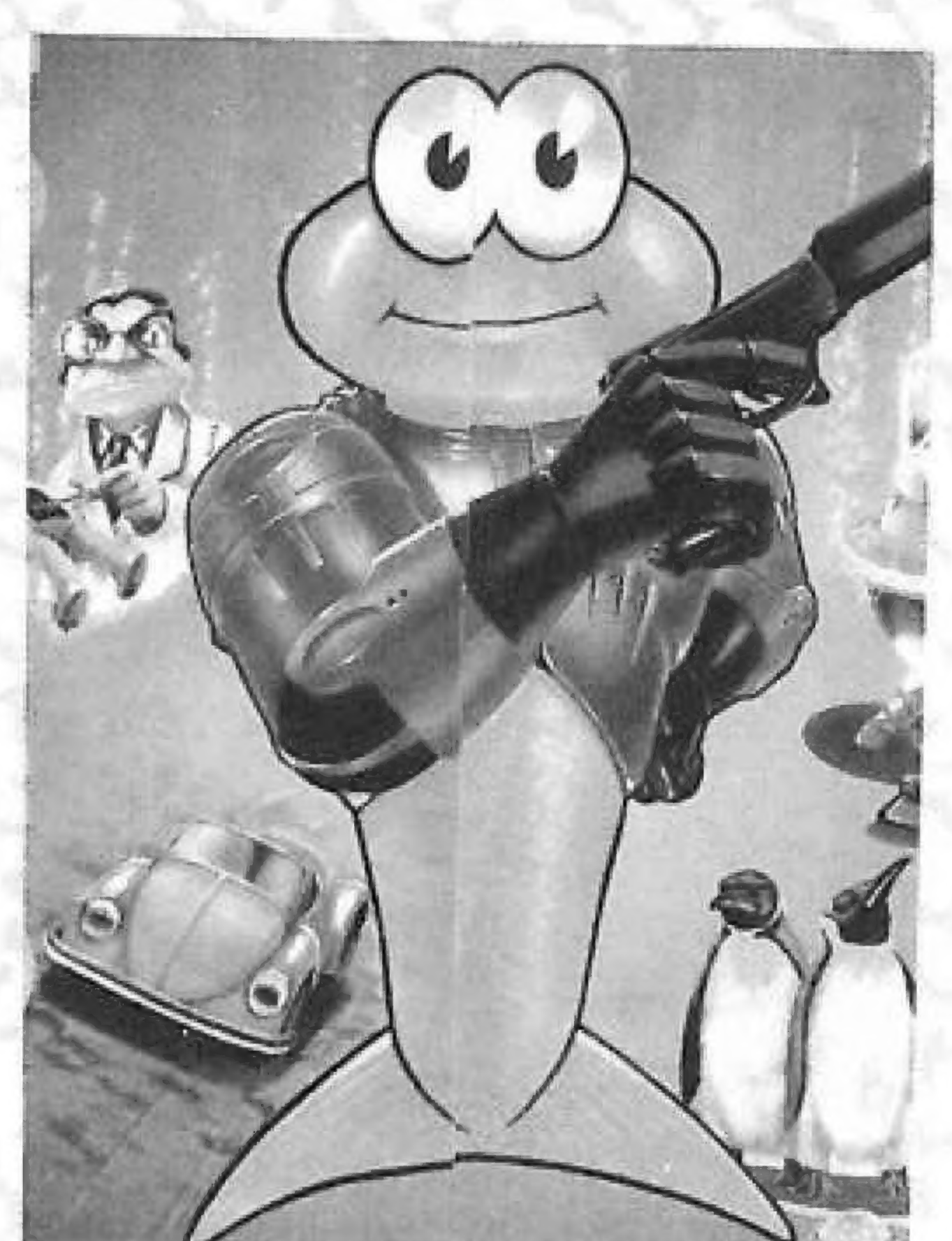
מאחורי המשחק, בעל הרעיון הפשוט לכאורה, מסתתר סיפור מעניין: הצבא המלכותי היה הטוב ביותר. כוחו, כלי הנשק שלו וגבורת לוחמיו, נודעו בפי כל. המדריך של הצבא היה הטוב מכולם. הוא היה מומחה לכל כלי הנשק ומיומן מאוד. יום אחד אירע האסון. הוא נפגע בתאונה בעת שבחן נשק חדש. למזלו הוא נותר בחיים והאימפריה החליטה לבנות סביבו חליפה משוריינת שתגן עליו, המכילה את כלי הנשק המתקדמים ביותר. כך נוצר הגיבור הרובוט המתפעל את המשחק - תחת שליטתך כמובן.

המשחק בעל גרפיקה מהממת אך סובל ממחסור באפשרויות. אין הרבה אפשרויות לפנות לכל מיני כיוונים או להשתמש בכל מיני כלי נשק. רוב המקום על המסך "בוזבז" בשל הדמויות הגדולות שעל המסך. בכל זאת מומלץ לנסות.



זהו שמה של פינת האמיגה החדשה שלנו. שמה הוא שילוב של שם המחשב - אמיגה והכינוי חברים בספרדית. כותב הפינה הוא יריב נחשון, בעל חנות מחשבים ברמת-השרון, מומחה לאמיגה

רובוקוד

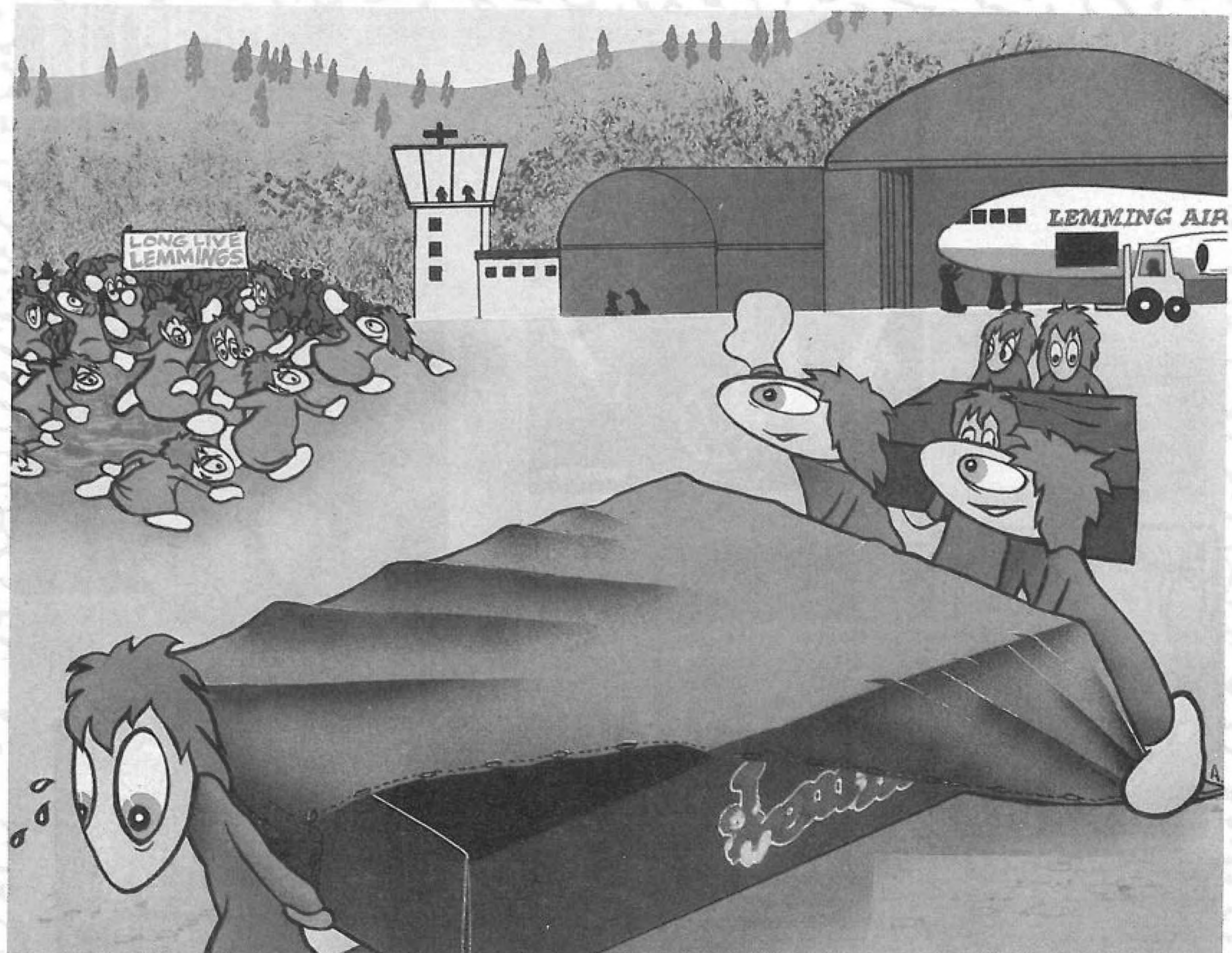


ג'יימס פונד יצא לאור לפני כשנה והפך לפולחן של ממש. זהו משחק על בלש צפרדע שצריך להציל את הביצה בה הוא חי מאסונות אקולוגיים מעשה ידי האדם.

משחק חדש, שהוא מעין המשך לגיימס פונד הוא רובוקוד, שבו דמות שהיא שילוב של דג ומכונה. רובוקוד מסוגל להתרחב כמו מריו כאשר לוחצים על כפתור הירי, ומסוגל לגדול עד לקצה המסך כלפי מעלה. יש דרך נוספת שבה הוא משתנה, אך אותה אשאיר לכם לגלות לבד. כרמז אומר לכם שניתן להציץ למסך הבא כדי לגלות מה יש שם.

המשחק מתרחש בבית-חרושת לצעצועים שם רובוקוד נלחם נגד הרעים. נשמע קל? לא כל-כך, בייחוד כשקיימים עשרה בתי-חרושת ובכולם צריך לנצח.

רובוקוד אינו יורה. הוא מחסל את הרעים על-ידי קפיצה על ראשם. אך, זהירות!





הסימפסונים



הומר הוא האב הלא מגולח תדיר, בעל שלוש שערות על הראש, שעובד בתחנת הכוח המקומית ומשוגע על כעכים. הומר עצבני בדרך-כלל וה"טורים" אצלו עובדים שעות נוספות כשברט מבצע אחד מתעלוליו. הומר אוהב לשחק כדור, להקשיב למוסיקה ולשתות קפה. למעשה נראה כי הדבר החביב עליו ביותר הן הפסקות הקפה התכופות במקום עבודתו. הומר אינו טיפוס חביב. למעשה, נראה כי אינו זוכה לאהדת הקהל, להוציא את תמיכת אשתו הנאמנה.

ליסה, האחות, האינטליגנטית מבין כולם, היא רק בכיתה ב', אבל יודעת כבר לנגן בסקסופון. ליסה בעלת חושים מחודדים במיוחד: בכל פעם שברט עושה מעשה קונדס, היא יודעת לחוש באם כדאי לה להצטרף אליו או לרוץ להורים. ליסה אוהבת לעזור לברט וכשהוא זקוק לעזרה הוא יודע שאפשר לסמוך עליה. קצת.

למגי, האחות הקטנה, יש סרט על הראש ומוצץ בפה. למגי אין תפקיד אקטיבי ממש, ואפשר היה להגדירה רק כקישוט לסידרה, אילמלא היתה ממחישה אולי יותר מכולם את האווירה הסימפסונית: למגי בגד אחד בלבד, מן סרבל בצבע תכלת, אותו היא לובשת כל הזמן ואיתו היא צריכה לגדול. אין פלא שהוא גדול עליה בכמה מידות והרגליות שלו נשרכות אחריה כשהיא זוחלת על הרצפה. בכלל, בכל בפרקי הסידרה אפשר לפגוש בה על הידיים של מארז' או זוחלת על הרצפה. היא לא משמיעה הגה, להוציא קולות מציצה רמים ברגעים של חוסר שביעות רצון.

עכשיו הם אצלנו. משפחה אמריקאית לא כל-כך טיפוסית, שחבריה הם פרי מכחולו של מאט גרונינג, האיש שהמציא אותם, ומאז גם מצייר אותם. יש להם עיניים כולטות שצורת עומדות ואוזניים קטנות ומדובקות. יש להם גם צורת התנהגות מופרעת במקצת. אבל, מעל לכל הם גורמים לכולם לאהוב אותם.

במשפחה חמש נפשות: ברטולומיאו ג'יי, הידוע בשם הקיצור ברט, הוא מרכז העלילה. תלמיד כיתה ד' שאוהב את בית-הספר כמו שרוב הילדים אוהבים אותו. ברט מזהיר בגלוי שהוא "אוהב" ללכת לבית הספר כי האלטרנטיבה היא ללכת לעבוד. ברט מסתבך תמיד בכל מיני מצבים איומים למדי, לאו דווקא בגלל שכל רב, מחשבה מעמיקה או אופי רגוע במיוחד. למעשה הוא כל-כך שובב שתמיד הוא ממציא מעשי קונדס שמסתבכים עד לקטסטרופות בקנה-מידה עולמי כמעט. הוא מעצבן מקצועי ממש, שכשרק רואים אותו יודעים שהנה עומדת להתרחש איזו צרה נוראית. כשאימו נתקלת באחד ממעשיו, עליו רק להתחבא בארון מפחד נחת וזרועה. אביו העצבני תמיד, גם הוא אחד הקורבנות של האסון המהלך הזה. פעם הוא "שכח" את כלי התחבורה שלו - הסקייטבורד, במרכז החדר, והאב החליק עליו ונאלץ לשכב במיטה חצי משותק. בפעם אחרת הוא הקים כזה רעש באולם הקולנוע המקומי עד שהפך למטרד ללינץ' של כל הצופים. פעם אחרת הטיל פצצה לשירותים של בית הספר בדיוק כשישבה עליהם אימו של

המנהל שהגיעה לביקור. ביקצור - קופת שרצים מהלכת. מארז' אימו של ברט, מאופיינת ברעמת שיער מפוארת למדי המזכירה את מגדל פיזה שבאיטליה. העדימה שעל ראשה כל-כך גבוהה, שכמעט ואינה מאפשרת לה לעבוד מתחת למשקוף ללא תקלה. מארז' היא גברת "עסוקה" למדי. עיסוקה העיקרי הוא עריכת קניות במרכז הקניות השכונתי. מארז' היא אמה רגועה למדי. למרות שהיא נשואה ליצור עצבני ולמרות שיש לה בן מופרע, היא עסוקה בענייניה, מה שגורם לה לא תמיד לדעת בדיוק מה מתרחש אצלה בבית. אבל כמו כל אמה היא מנסה לפשר בין בני המשפחה ולעזור להם לעבוד את החיים ביתר קלות.

שחק אותה חכם



Nintendo®

חדש! מערכת Nintendo כלל שיטתית

(מולטי סיסטם) במחיר של 560 ש"ח (כולל מע"מ)

מערכת Nintendo כלל שיטתית (מולטי סיסטם) + אקדח

במחיר של 670 ש"ח (כולל מע"מ)



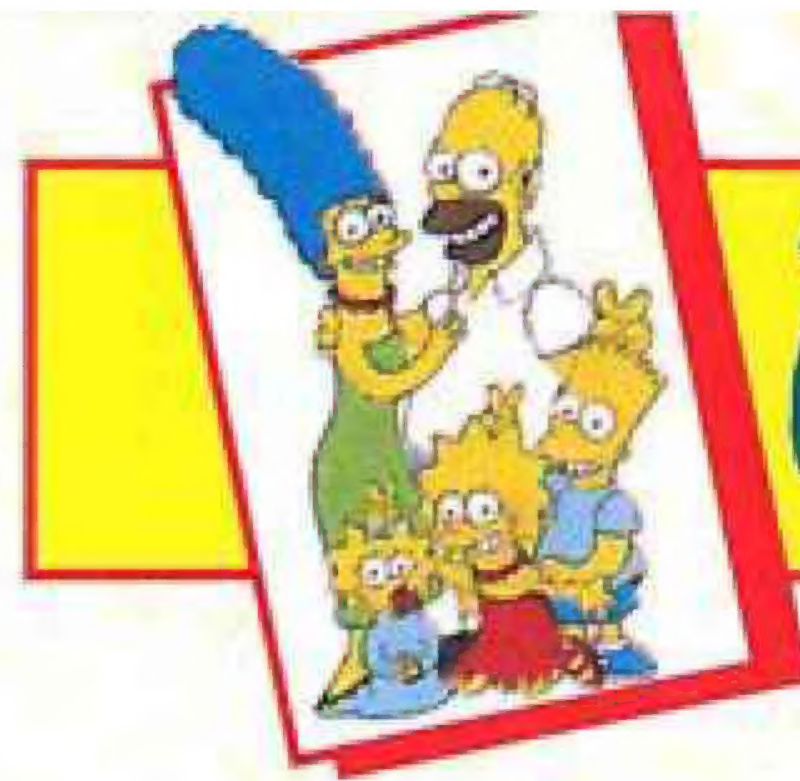
הגיעו! הגיעו! הגיעו!

44 משחקים חדשים לנינטנדו ביניהם:
Top Secret, Mission Impossible, Snake's Revenge,
Track & Field II, Dirty Harry, Time Lord, Iron Sword,
Captain Skyhawk, The Mafat Conspiracy, Kid Cool,
The Adventures of Bayou Billy

ניתן להסב את מערכות נינטנדו שנרכשו עד חודש נובמבר למערכות כלל שיטתיות פרטים נוספים בחנויות הצעצועים והמחשבים ובמשרדי החברה

להשיג בחנויות הצעצועים והמחשבים המובחרות

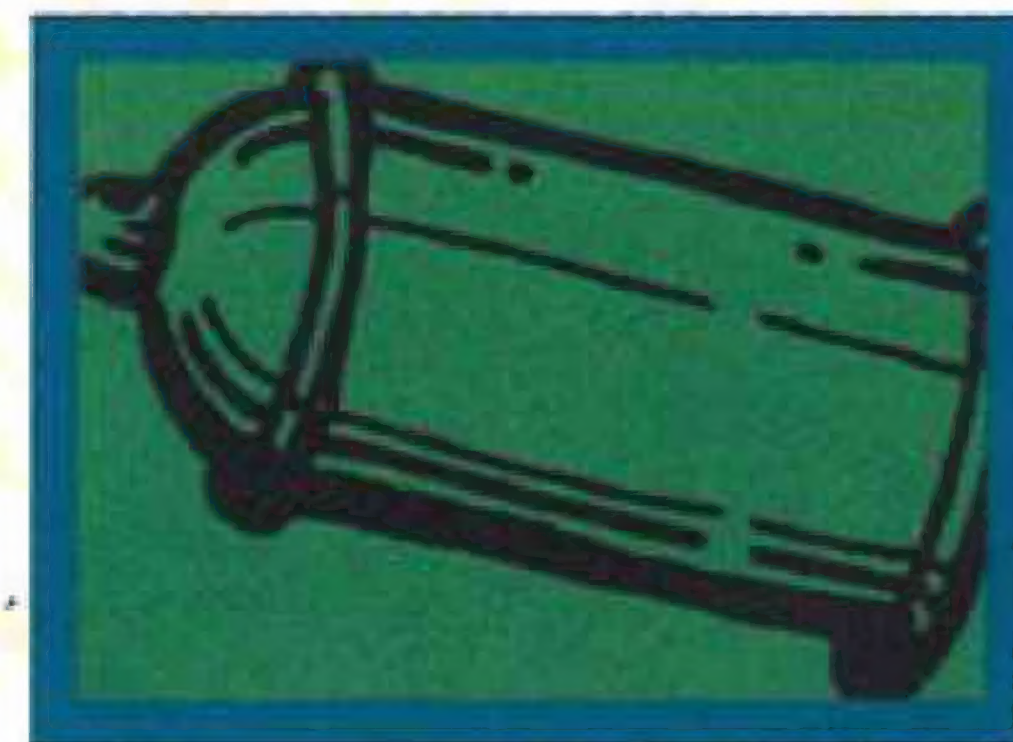
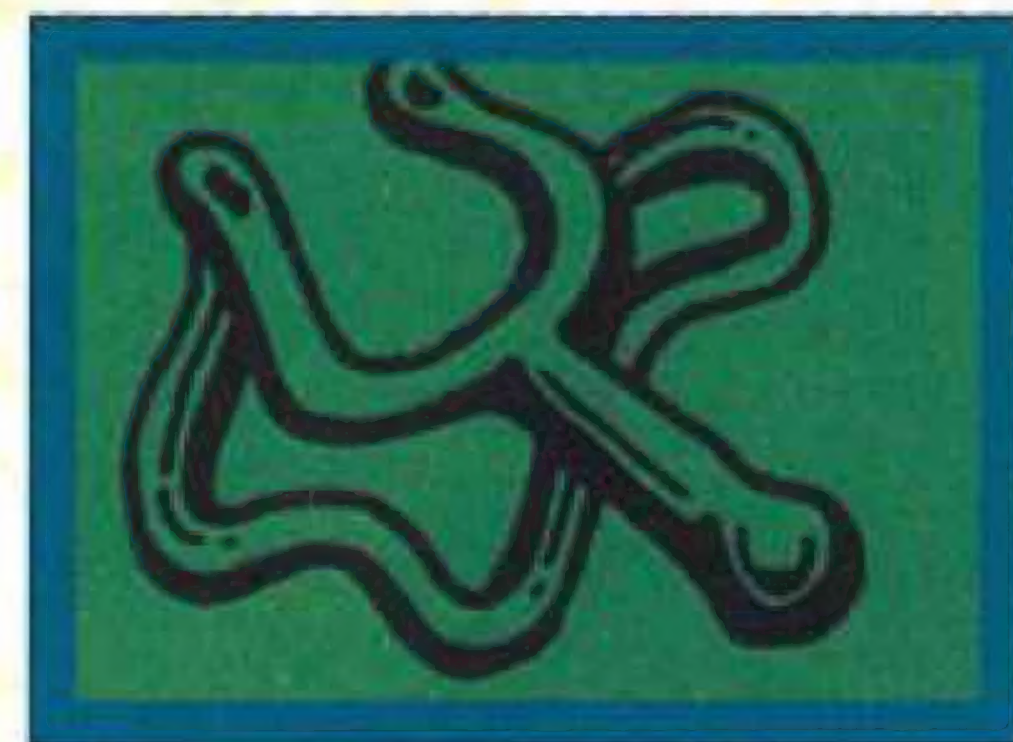
יבואן ומשווק נמרה סוכנויות (1990) בע"מ כנרת 13 בני ברק טל: 03 570 2646



הסימפסונים

למכשיר הזה, הגירסה על יבם טובה פחות. האיכות על גינסנדו ומגסן לא רעה אם כי דמותו של ברט קסנה שם יחסית. המשחק זכה בציונים יחסית גבוהים (80%-85%) ברוב עיתוני המשחקים בעולם. הגרפיקה, שבה הרבה תמונות הלקוחות מסדרת הסלויזיה, מעוצבת היטב, הרקעים יפים ומגוונים. הצלילים אינם משהו מרשים אם כי בגירסה האמיגאית אפשר לשמוע את ברט מזמר.

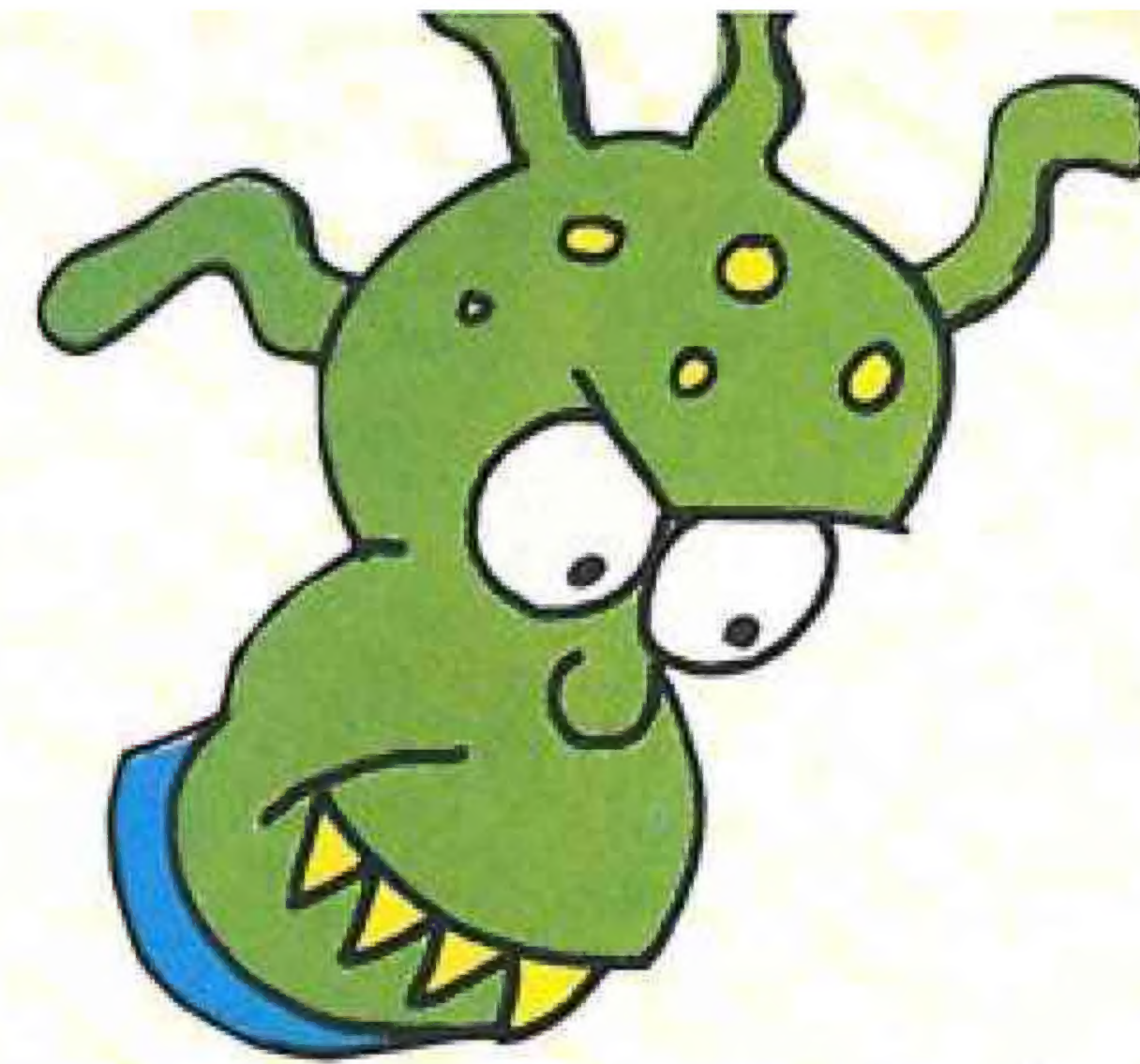
השחיקות טובה ובהחלט יש במשחק אתגרים יחד עם יכולת סבירה להתקדם ולהצליח. למרות שברט מקבל יחסית ציונים גבוהים במשחקים, לא נראה לנו שבמקרה של ברט צריך להיתפס לציון. צריך להיתפס לברט, כי באמצעות המשחק הממוחשב זו הדרך היחידה שאפשר לתפעל אותו, וזה ניצחון אמיתי. הרי כולנו כבר יודעים שברט סלויזיונית וכנראה גם במציאות הוא עושה ככל העולה על רוחו.



בקרב -

משחק נוסף לגינסנדו - ברט נגד העולם כולו

משחק נוסף של גינסנדו בסידרה, המשך לברט נגד יצורי החלל, הוא ברט נגד העולם כולו. הוא מתחיל כשברט, ליסה ומגי צופים באחד-צהרים גשום בסדרת סלויזיה אהודה, כשבהפסקה מודיע הקריין שברט סימפסון, כן, הוא ולא אחר, הוא הזוכה במסע סביב העולם לאחר שניצח בתחרות ציורים. זהירות תושבי תבל! ברט מגיע כדי לכבוש את העולם. על המשחק נספר לכם בהרחבה באחד הגיליונות הקרובים. מחירו כרגע בארצות הברית הוא 48 דולר. עוד תרופה לסובלים מברט - מאניה.



הוא מנצח, כמובן. בחלק הזה התפאורה היא המפעל ובו משוטטים הרבה במדרגות ובמעליות.

המשחק בגירסה למחשבי יבם כבר נמצא בארץ ומחירו 99 ש"ח. הגירסה לגיימבוי ולמערכת סופר גינסנדו שונה. שמו: ברט סימפסון נמלט מהמחנה הנוראי.

ברט וליסה יוצאים למחנה קיץ. כידוע, במקום שכזה, נוהגים להשתעשע בטיולים, להפליג בסירה ולנהוג במכוניות מתנגשות. אולם, שם גם צריך לאכול בחדר אוכל מה שמגשים ולפעמים זה פשטיות תר, צריך לעמוד בלוח זמנים של פעילויות שונות, וצריך להקשיב למדריכים. האם נראה לכם שברט וליסה מתאימים לעניין? מה עוד שהמחנה מוקף מלכודות וחרבות ביריונים - מדריכים מנהלת אותו. נלסון, למשל, עושה מעשים ודוניים במיוחד: כשהילדים מסרבים לטור למרותו הוא דוחף אותם עד שהם נופלים. או ברנט בעל אגרופי הפלדה. הדעה שלו על לעשות חיים לא בדיוק כוללת צליית מרשמלו מעל גזלים. לדעתו חובה להתאמן בענפי ספורט ייחודיים כדי להפוך לגברים. צריך, למשל, לספס על הרים, להגוף את הדגל מספר פעמים ביום ואפילו לערוך קרבות משאיות אוכל. והוא בוחר דווקא בברט להילחם נגד כל אוכלוסיית המחנה. גורא! עכשיו ברור מדוע ברט וליסה, השואפים לשלמות ולשליטת הטוב, חייבים להימלט מהמחנה הנוראי. אלא שמסתבר שהעסק לא פשוט כל-כך. מסביב למחנה יש ים של מלכודות

כלי הנשק של ברט

ספריי צבע - ספריי מיוחד באמצעותו ברט יכול לצבוע עצמים מסויימים הנחוצים ליצורי החלל כדי להחביא אותם.

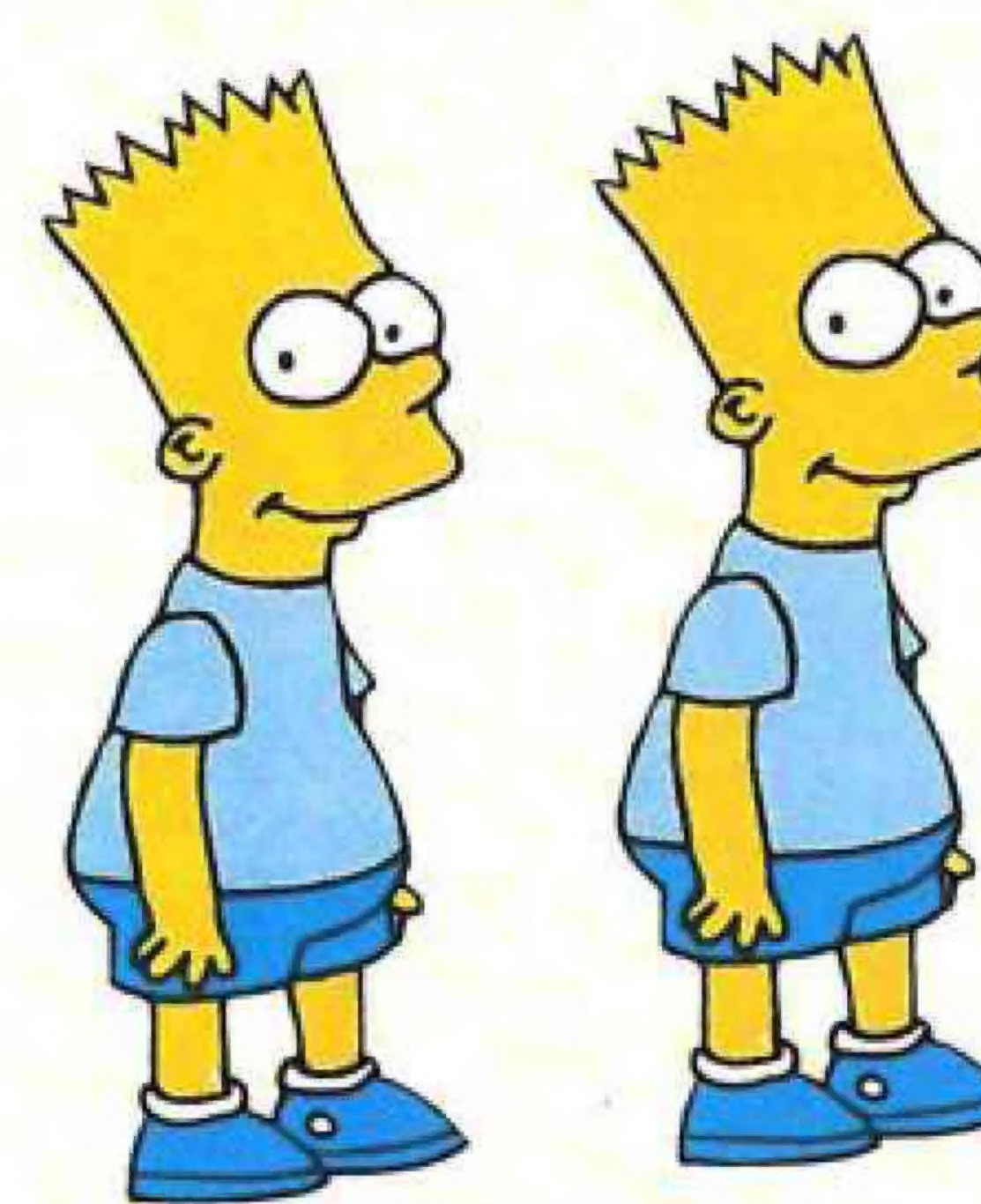
מטבעות כסף - אפשר להכניס אותם לכל מיני מקומות, ואפשר להשתמש בהם כדי לקנות כל מיני דברים "טובים" כמו פצצות, מפתחות ורקסות.

מקלע - מאפשר להרוג ולהרוס ביתר קלות כל דבר שברט חושב שצריך לפגוע בו.

רובה חיצים - בעל 12 חיצים, שעוזר במיוחד במוזיאון.

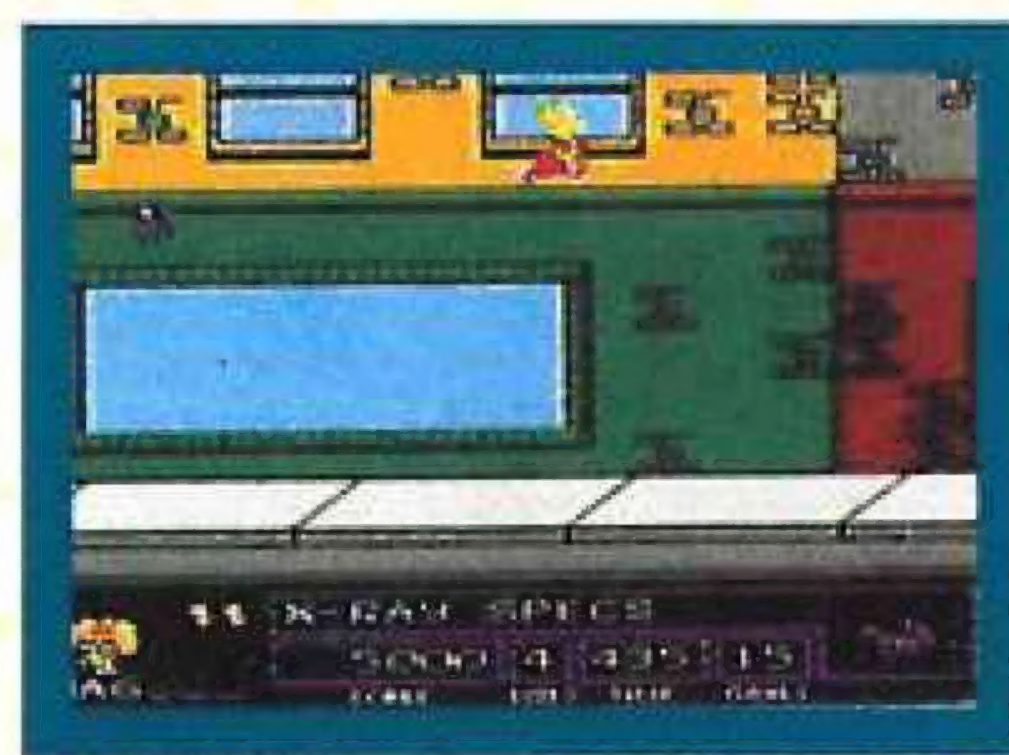
מגנט - מסוגל לספוח אליו את כל המתכות אך אסור להשתמש בו ברמה הראשונה.

משרוקית - כלי עזר מצויין לשליטה בכלב. שריקה אחת והוא מתייצב לעזרה בדיוק כשצריך.



שהצליחו להשתלט עליהם, אולם ברט מצליח להבין עם מי יש לו עסק, רק כשהוא חובש את המשקפיים המיוחדים שלו. בפרק השני מבלים היצורים המשוגעים במרכז הקניות שם הם מחפשים כובעים. כובעים? כן, אלה אמורים להגביר את כוחם ועל ברט לעשות הכל כדי למצוא מה שיותר כיסוי ראש כדי לדפוק להם ת'עסק. ברט משוטט במרכז הקניות ואוסף את כל הכובעים שבדרכו, ואם משהו מתושבי ספרינגפילד התהדר באותו יום בכובע חדש ויצא להשוויץ במרכז הקניות, זו בעיה שלו, לא של ברט.

בחלק השלישי של המשחק - בפרק השעשועים, מחפשים היצורים מה שיותר בלונים כדי להפכם לכלי נשק. הפעם על ברט להיפטר מהם. הוא יכול לאסוף את כולם, או פשוט יותר - לפוצץ אותם באמצעות המקלע המיוחד שלו. בחלק הרביעי, בעת שוטטות על הסקייטבורד במוזיאון המקומי, מגיע ברט למסקנה כי השלטים המסמנים את היציאה החוצה, הם כנראה מטרות הבאה של היצורים הללו. כדי לחסל אותם עליו להשתמש ברובה החיצים שלו ובו זמנית לנסות להימלט מקרני הלייזר שהם משלחים לעברו. הרמה האחרונה, החמישית, היא הארוכה מכולן ומתרחשת בתחנת הכוח הגרעינית המקומית. כאן היצורים רוצים לגנוב את החומר הגרעיני כדי להשתמש בו עבור כלי הנשק הנוראי שהם רוצים לבנות. בפרק זה מצליח ברט סופית לסכל את מזימתם וכך להרחיק אותם סופית מספרינגפילד ומכדור הארץ, אם



מזה, איך אפשר בכלל להאמין לטיפוס כמו ברט, מה עוד שהוא מספר על דברים שכלל אי-אפשר לראות?

העלילה מתרחשת בכמה מקומות: ברחובות העיר, במרכז הקניות, בפרק השעשועים המקומי, במוזיאון ובתחנת הכוח. בחלק הראשון היצורים זקוקים לפריטים שונים מרחבי העיר שצבעם אדום עבור כלי הנשק שלהם. הם יצליחו להגיע אליהם בתנאי שברט לא יגיע אליהם ראשון. ברט צריך להשתמש בכלי נשק מיוחד - ספריי משטש צבע, כדי למנוע מהיצורים להגיע לעצמים הללו. בסיום בחנויות העיר ברט מחפש דברים שיעזרו לו במלחמה. המשרוקית, למשל, תעזור לו לקרוא לכלב בעת מקרה חרום, והמגנט יאפשר לאסוף מתכות שאולי היצורים יודקקו להם. כאן גם יפגוש ברט את תושבי העיר ויזהיר אותם מפני היצורים החלליים. חלק מהתושבים כבר נתקלו ביצורים



כל-כך גדולה עד שהפך לסידרה עצמאית.

הגירסה הראשונה של הסימפסונים הופיעה במכונת משחק. מאוחר יותר פותחה קלטת לגיימבוי, לגינסנדו ולמערכת סופר גינסנדו. עתה יש לנו גם גירסה למחשבים אישיים ליבם ולאמיגה.

הגירסה למחשבים אישיים ולמערכת הרגילה של גינסנדו זהה. לגיימבוי ולמערכת המתקדמת של גינסנדו פותחו גירסאות שונות. סיפור המעשה למחשבים אישיים עוסק ביצורים מהחלל המגיעים לעירו של ברט כדי לבנות נשק שיעזור להם להשתלט על העולם. ברט, כמו אביר טיפוס, עושה הכל למען הצלתה של ספרינגפילד - עירו האהובה. אלא שהסיפור לא פשוט. כדי שברט יוכל לשחק את תפקיד הגיבור עליו להשתמש ברמזים שמוצגים לפניו האמורים להובילו לחלילית האם. ברט גם צריך לשכנע את בני משפחתו בקיומם של היצורים הללו, כי לרוע המזל קשה להבחין בהם, ורק בעלי משקפיים מיוחדים עם קרני לייזר, כמו שיש רק לברט, כמובן, יכולים לעשות זאת. וחוץ

וישנו גם הכלב. הוא אינו מופיע בפרקים הראשונים של הסידרה, אולם הוא יתגלה בהמשך. זהו כלב מון סימפסוני מיוחד, אחרת אי אפשר להבין כיצד הסתגל למשפחה האמריקאית הזו.

הכוכב, הגדול מכולם, הוא ברט. ולמרות שיש לו עיניים בולטות ושיער עומד, למרות שהוא אשף מעשי הקונדס ולא תמיד אומר את האמת, למרות שמסביבו יש משפחה "רגילה" לחלוטין, למרות כל זה, ואולי בגלל, הוא כוכב. דמותו מתנוססת על מסכי טלוויזיה, חולצות, תיקים ומחברות. הוא הפך לחביבם של האמריקאים והתחרה

במשפחת קוסבי על דירוג אחוזי הצפייה. גם באירופה אוהבים אותו במיוחד, ועתה הוא מככב אצלנו. לא רק על מסך הטלוויזיה גם על מסך המחשב.

משפחת סימפסון היא פרי יצירתו ודמיונו של יצן סרטי הנפשה, מאט גרונינג, העובד בחברת פוקס המאה העשרים. בדימויו ודאי לא תאר לעצמו שהיצורים ה"שיגרתיים" הללו, ששירבס בהנף קולמוס, יהיו כוכבים. הוא החל את דרכו בהוליבוד כנער שליח בעיתון מקומי. בשעות הפנאי היה כותב מכתבים אל חבריו, בהם תאר בקומיקס סידרת מצבים ואירועים מחייו בעיר הגדולה. בעיתון גילו את כשרונו ולא היו צריכים להשקיע מאמצים רבים כדי לשכנע אותו לנטוש את משרת נער השליח ולצייר סדרת קומיקס. הסידרה הפכה להצלחה ומתפרסמת עד היום בעשרות עיתונים. במשך השנים הכיר מאט את האנשים הנכונים וכך הגיע לייצור הסידרה כחלק ממופע של סרטיס אולמן - זמרת ושחקנית. הקטע נחל הצלחה

15 STRIKE EAGLE



WIZ

MICRO PROSE™
SIMULATION • SOFTWARE



תוכל להשיג נקודות זכות. למד אותם. אל תתעלם מ"בחן את כושרך". זו הדרך היחידה לזכות במקלע.

מצא את ארבעת היצורים וקפץ עליהם. לאחר מכן לנסה תעזור לך למצוא את בוב, שנמצא בסוף השלב הזה. בגלגל המזלות תוכל להשתמש במגנט שקנית בשלב הראשון כדי לזכות.

במוזיאון

כאן תצטרך לברוח מקרן הלייזר ולפגוע בשלטי היציאה החוצה עם רובה החיצים.

רובה החיצים יהיה על הקיר וייראה כמו תמונה. התגנים שבאגם יהיו כאן ויעזרו לך. קפץ עליהם והם יעבירו אותך את האגם. היזהר בג'ונגל המלא צמחים טורפים. כדי לזכות במה שבתוך תיבות הזכוכית תצטרך לזנק עליהן. אם תקפץ על זאת שמכילה את הראש המיוחה, תוכל להפוך לבלתי נראה לזמן קצר.

כאשר תגיע לפלפורמה הלבנה תצטרך לקפוץ לפלפורמה הבאה בשנייה שהיא תופיע, אחרת תיזרק בחזרה לרצפה. היזהר מהנחשים. שוב! למד את סדר הופעתם כדי לדעת להימלט מהם בזמן.



שבתחלה ועמוד לשמאלו. חכה שהיצור יעקוב אחריך. כשהיצור יקפץ ימינה הקש על A כדי לקפוץ על פח הזבל ועל B כדי לזכות בכוח הקפיצה שיאפשר לך לזכות בכוח נוסף.

בפונדק של מו תשמע קריאה מוזרה ומישהו יצא החוצה. רסס אותו והיצורים שמימין ייעלמו. לך להיכן שהם היו ועמוד לפני השיח. קפוך, והכוח הנוסף יופיע. רץ ימינה ותפוס אותו לפני שהוא ייעלם.

דרך נוספת, באמצעותה אפשר לזכות בקלות יחסית בכוח נוסף, היא קפיצה על שפת החלון שמעל לדלת. צריך רק לקפוץ כדי לזכות בו. כאשר תהיה על הסקטבורד תעבור ליד פחית צבע. קפוך למעלה כדי לקבל אותה וקפוך מעל כל שיח לאחר שתזכה בכוח הנוסף. רץ ימינה לצד הימני של השלט שעליו מופיעות המילים KWIK-E-MART ועצור כאשר המילה KWIK תתגלגל מהמסך. לך עד לשבר שבמדרכה וירה טיל לעבר האות E שבשלט. עיר נוספת תתגלה לך.

במרכז הקניות

כדי לזכות בכובע שבו חושק היצור מהחלל קפוך עליו כדי לסלק את הכובע, ופעם נוספת כדי להיפטר ממנו. היזהר מהיצורים הלוכשים דמות נעל, שבמרכז הקניות. שים לב לתיזמון שבהופעתם כדי שתוכל להימלט מהם בקלות. נראה שהנעל שנמצאת מחוץ לחנות הנעליים הגדולה קופצת באופן אקראי. יש איזשהו הגיון בצורת ההתבסאות שלה. חכה ולמד. כשתגיע לפלטפורמות תצטרך לארגן את הקפיצות שלך בצורה מסודרת. נסה לתפוס את היצורים כשהם בדרכם למטה. השאר את הקפיצה המשמעותית לשנייה האחרונה. זכור כי רצוי שתגיע לקצה המדרכה לפני הקפיצה ואז תרוץ שנייה נוספת, יקרה למד!

אם תקפוך שלוש פעמים למעלה ולמטה על פלטפורמת הממתקים, תצליח לעבור את כתם המלט הגדול. כשתגיע לכובע עם הארנב, המתן עד שהארנב יקפוך באויר ואז תחטוף את הכובע. קפיצות על פחי זבל יעניקו לך נקודות נוספות ובנוסטים.

פארק השעשועים

היזהר במהלך הקפיצות בהן תנסה להשיג בלונים כי המרגל הקטן אדיל יזרוק הרבה פצצות דובדבן. באמצעות המתקנים

החלון. קפוך למעלה ורסס את העציץ.

קפוך למטה. לך ימינה וקפוך על הדשא. לך מאחורי השלטים. ברגע שתיתקל בדוור, רסס אותו. כשהוא ישנה צבע רץ שמאלה עד שהוא ייעלם מהמסך. חזור בחזרה. המשיך ללכת עד שתיתקל בציפור שיושבת על הכתף של הפסל. כוון לעברה את הרקטה. הציפור אמורה לעוף. לאחר מכן תקפוך מעל למחסום כדי להגיע לסקטבורד.

החלק ימינה, קפוך מעל לכלבים וליצורי החלל. היזהר מחבורת היצורים שיתבוננו בגלסון בשעה שהוא ינסה להוריד אותך מהסקייטבורד. כשתגיע לסוף קפוך מעל לסקייטבורד. המשיך ללכת ימינה. רסס את הציפורים המתרחצות והמשיך ימינה. כאשר יגיע לעברך היצור האדום, עצור ושלח בו טיל. עבור מעליו והוא יפוך את השלט לאדום.

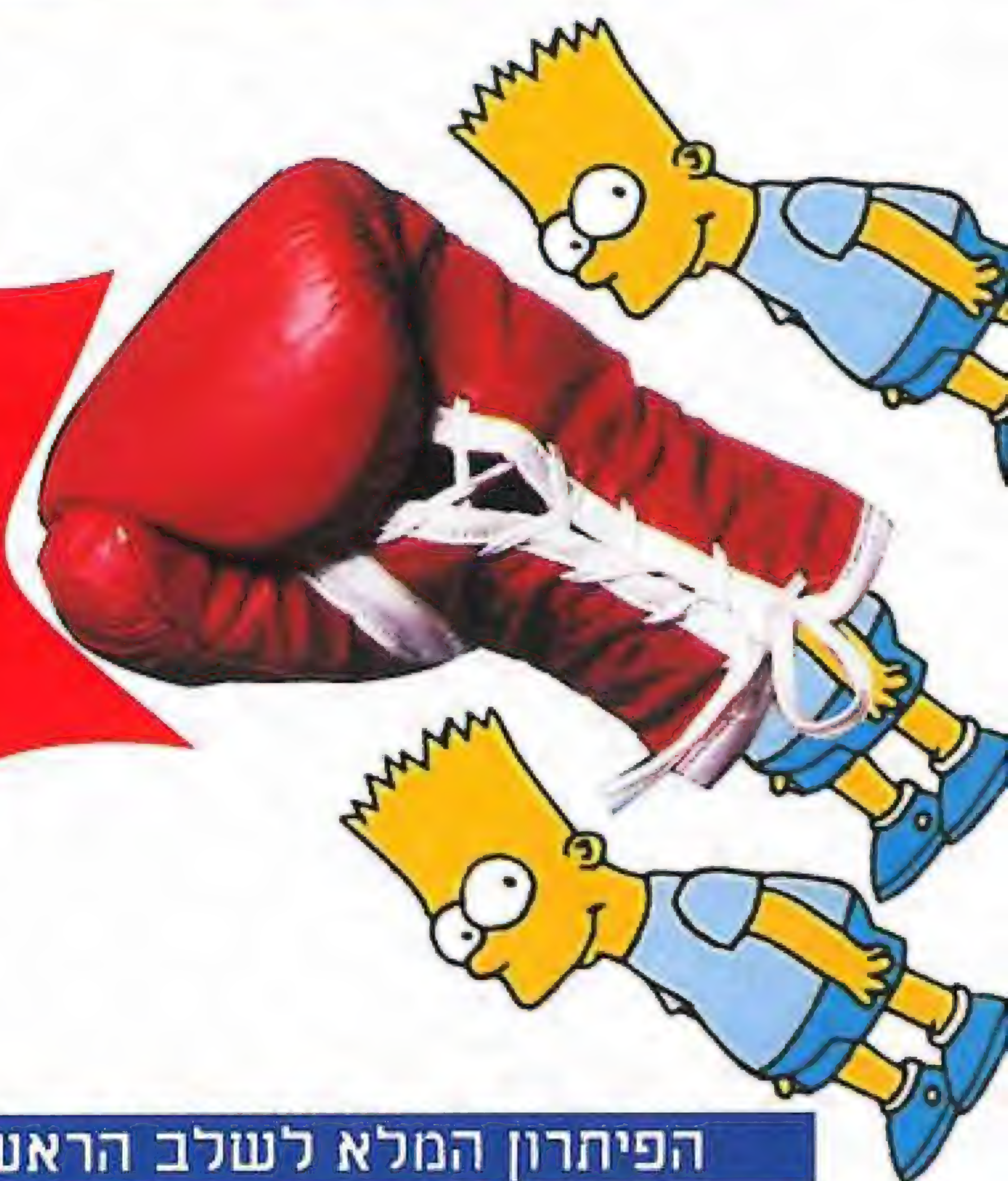
המשיך ימינה תוך כדי הימלטות מהיצורים. כאשר יופיעו החלונות האדומים ירה לעברם טילים. לאחר שתפגע באחרון תקבל הודעה שסיימת את החלק הראשון של המשחק. אם לא תקבל את ההודעה כנראה החמצת משהו בדרך. חזור בחזרה ומצא אותו.

לאחר מכן יופיע גלסון שיעמוד בינך לבין הרמה השנייה. התקרב אליו ככל שתוכל והפגז אותו בפצצות מים. קפוך כשהוא יירה לעברך.

הבונוס

ברמה הראשונה לך לפח הזבל

ברט מעניק נוקאאוט אדיר ליצורי החלל שבנינטנדו



הפיתרון המלא לשלב הראשון, וטיפים על קצה המזלג לשלושת השלבים הבאים

קפיצה קטנה כדי לרסס את הצמח. המשיך ללכת ימינה תוך כדי קפיצות על אדני החלונות כדי לאסוף את הבונוסים. קפוך למטה והיכנס לחנות הצעצועים. קנה את המגנט ואת המשרוקית. במשרוקית תשתמש כשתגיע לבית האבות. לך עד החלון האחרון כדי להשתמש בה. סבא סימפסון יפתח את החלון וישליך לעברך מטבע.

קפוך על אדן החלון ומעל לדלת. קפוך ורסס בו זמנית כדי לזכות בעציץ. חזור בחזרה לחלון והשתדל שלא להיתקל ביצורים. כשתגיע למיכל הריסוס תקפוך למטה. רסס את השעועית, קפוך עליה, והמשיך לעבר מדף החלון. קפוך על הבא בתור וגע בדלי כדי לשפוך את הצבע על הצל. קפוך למעלה שוב, ובזהירות רבה תדלג לעבר אדן החלון האחרון כך שתגיע לחלק העליון של הדלת. קפוך ורסס כדי לזכות בעציץ.

לך לחנות החיות וקפוך על אדן החלון. השתמש בפצצת הדובדבן שלך כדי לפתוח את כלוב הציפור. היא תתעופף לדרכה. לאחר מכן תקפוך על היצור כדי להגיע לחלק העליון של הדלת ושוב חזרה לקצה



על הקופסה ועל הקו הלבן. חצה לצד השני והסריגים יפלו ויכסו את הצעצועים האדומים. קפוך על קצה הקו עד לחלונות שבקצה הבנין.

קפוך עד שתיתקל במיכל נוסף. לאחר מכן קפוך למטה ורסס את ברו השריפה. המשיך ללכת ימינה וקפוך על השיח השני כדי להשיג מטבע. בשיח הראשון מתחבאת דבורה - כדאי שלא לקפוך עליו. קפוך מעל הקבוצה הבאה של היצורים ואסוף את המטבע שתפול מאמצע השיח. היכנס לחנות כלי העבודה וקנה את מפתח הברגים ואת המפתח.

באמצעות המפתח תוכל להיכנס לבית האבות של ספרינגפילד. כשתסגור את הדלת תמצא את עצמך מחוץ לפונדק של מו. חזור לתיאטרון כאשר השען יראה על השעה שתיים או ארבע. תראה אנשים שעומדים בחוץ. רסס אותם כדי להתמודד עם פחות אויבים.

חזור לפתח חנות כלי העבודה ורסס את ברו השריפה. עמוד מאחוריו והשתמש במפתח הברגים. הברז ירסס את הפתח האדום. קפוך על החלון ומעל לדלת. קפוך אחורנית אל אדן החלון ועמוד מתחת לצמח. קפוך קפיצה קטנה ורסס בו זמנית כדי לקבל את הצמח.

לך לאורך חנות ההמצאות וקנה פצצת דובדבן אחת ושבעה טילים. קפוך על אדן החלון ומעל לדלת. קפוך בחזרה לקצה החלון. קפוך

הפעם החלטנו לגלות לכם הכל על השלב הראשון במשחק. אולם לא כדאי שתתחילו להשוויץ ולחכך ידיים בהנאה לקראת הניצחון. כולנו יודעים שבמשחקי וידאו לא מספיק להכיר את המשחק. צריך גם תכונות נוספות כמו מהירות מחשבה וזריזות אצבעות

בתחילת השלב הראשון תצטרך לשוטט בין יצורי החלל עד שתיתקל במיכל הספריי. קפוך על אדן החלון וגבוה מעליו כדי לקחת אותו. חזור אחורה ורסס את ברו השריפה. עבור מתחת ליצור שמנת, ועמוד ליד שלט הקולנוע האדום. קפוך למעלה ורסס בו זמנית. זכור להתייחס לכל אדם שמסתובב באזור. חבש את משקפי הלייזר כדי לוודא שהוא אינו יצור מהחלל. אם יתברר שהוא יצור חללי קפוך עליו.

עבור את הפונדק של מו וקפוך על תא הסלפון. השתמש במטבע כדי לצלצל למו. כאשר תסיים את השיחה יופיע איש אדום בפתח הפונדק. לאחר שתרסס אותו, קפוך

משכחת סימפסון

מאת: דרור פרידמן

גירסה נוספת של המשפחה המפורסמת, הפעם על מכונת משחק של קונמי, זו שאחראית גם לגירסת המכונה של צבי הנינג'ה

סליפה ארוכות לעבר השחקן. בדרגה זו גם פורצים לפעמים מכלאם דוב או גורילה. הם אומנם לא נשארים במקום כדי לעזור לרעים אולם רצוי בהחלט לא לעמוד בדרכם. במהלך המשחק יכולים הגיבורים להרים עצמים שנתקלים בהם ולהשליך אותם לעבר מי שעומד בדרכם. אם משתתפים במשחק שני שחקנים או יותר, אפשר באמצעות הרמת סמן מסוים לגרום להם לחבור ביחד ולהיות בלתי מנוצחים למספר שניות. הומר ומרג' מתגלגלים ביחד בצורת חישוק. במקרה של הורה וילד, ההורה מרכיב את



הילד על הכתפיים. השילוב הקטלני ביותר נוצר על-ידי ברט וליסה. הם אחוזים ידיים ופורצים בבכי וביללות חזקות. בסוף כל פרק נמצא שומר סוף הפרק. כמו בשאר המשחקים זהו שומר גדול, חזק וערמומי, שדרושות עשרות מכות חזקות באמת כדי להשמיד אותו. השומרים בנויים בהתאם לרוח הסידרה וכך גם נקודת התורפה שלהם. בסוף החלק הראשון נקודת התורפה של השומר היא המכנסיים הנופלים שלו, המביאים אותו במבוכה ואל סף האבדון. שומרים נוספים הם ליצן ענק, שד מחריד וכמובן מנהיג הכנופיה. כשהשומר אוכל, בסוף, אבק, מגיעים לדרגה נוספת במשחק – הבונוס, שבה צריך לנפח בלונים ענקיים של הדמויות התואמות לדמויות השחקנים. זוהי תחרות בין השחקנים והיא מתבצעת על-ידי לחיצה מהירה ככל האפשר על כפתורי הירי. אם רק שחקן אחד משתתף במשחק הוא מתחרה מול אחד מאנשי הכנופיה.

הגרפיקה במשחק בסדר. כל הדמויות מעוצבות בדיוק כמו בסידרה. אפילו לחיות ולשדים יש הבעה חנוקה, עיניים בולטות, שפה עליונה בולטת, גוף מעוות ושאר המאפיינים של אנשי ספרינגפילד ושנובעים

סיפור המעשה מתחיל כשמשפחת סימפסון יוצאת לטייל ברחובות ספרינגפילד. כשרונם הפנומנלי של בני המשפחה להיקלע לצרות, מוביל אותם לטייל ליד הבנק המקומי בדיוק כשמתרחש שם שוד. כנופיית השודדים פורצת מהבנק, מנהיגה נתקל בהומר, ויהלום ענק נשמש מידי היישר לפיה של מגי. מנהיג הכנופיה ניחן בתושייה רבה, ובמקום לבזבז זמן בניסיון להוציא מפיה של מגי את היהלום, הוא חוסף אותה. כך נוצרת סיבה טובה למסע הצלה ונקמה של בני המשפחה.

באמצעות שתי מכונות מחוברות יכולים כל ארבעת בני המשפחה לקפוץ לרוץ ולהשתתף ביחד במשחק. המשחק מתנהל לאורך גוף תלת-ממדי המתגלגל שמאלה והוא סגור בחלקו העליון (מכירים?). כל אחד מבני המשפחה מצוייד בנשק המתאים לו ביותר. לברט יש סקייטבורד באמצעותו גם אפשר לחבוט ביריבים. מרג' שולטת באויבים באמצעות שואב אבק. הומר מסתפק באגרופיו, וליסה מכסת את כולם עם חבל קפיצה. אין לכלי נשק אחד יתרון על השני, למרות שנראה כי שואב האבק יעשה את מלאכת פיצוח הראשים בצורה הטובה ביותר. כמובן שרוב השחקנים אוהבים לשחק בדמותו של ברט.

המשחק מתחיל ממקום השוד, ממשיך ברחובות ספרינגפילד, חולף ביריד ובקרס, ביער, בבית הקברות ובגבעות ספרינגפילד, עד למפגש עם מנהיג הכנופיה. בכל גוף נתקלים הגיבורים באנשי הכנופיה ובאויבים נוספים המפריעים להם לתפקד. למשל, ברחובות ספרינגפילד נתקלים הגיבורים בכבאים שמנסים להקפא אותם בסילון פחמן דוחמצני, בקרס הם נתקלים בליצנים, ביער – בשדים, ובגבעות – באנשי מערות. לאורך כל המשחק מופיע גם ארנב משוגע על סקטים.

סכנה נוספת יש מהעצמים שברקע. בדרגה הראשונה צריך להיזהר מדלתות נפתחות. בשנייה – מחיות קרס ששולחות



הפינה של ד"ר WIZ

כי סירה שהמציאה את הסגנון לא נותנת זכויות לאף חברה אחרת לייצר את המשחקים שלה. לא לאטארי, לא לסגה ולא לנינטנדו. היא מאפשרת רק למכור את המשחקים הללו למחשבים אישיים. בכלל זה חברה מאוד מיוחדת עם רעיונות מאוד מיוחדים ולכן היא כנראה גם מצליחה להגיע להישגים כל-כך מיוחדים.

מה ההבדל בין סופר מריו לסופר מריו ברוס?

הברוס. אגב, לראש עיריית יבנה קוראים יהודה ברוס. אולי זה הוא?

היכן קונים גיימגיר או גיימבוי? אצלי במכולת. איזו מן שאלה זו. בחנות שמוכרת משחקים, ספרות מחשבים, מחשבים ועוד. יש גם חנויות צעצועים גדולות שמוכרות את המכשירים הללו. בקיצור, אל תבוא אלי למכולת כי שם אפשר לקבל רק פיתה עם חומם. בקושי.

בזמן האחרון נתקלתי בחנויות ספרים שמוכרות משחקי מחשב. האם כדאי לקנות שם?

למה לא? אם תראה מכשירי חשמל בחנות שמוכרת גם בגדים או מזון כמו השקם, לא תקנה שם איזה וידיאו? בטוח שכן. ויש לי שאלה גאונות: כיוון שחברות המשחקים החלו להפיץ עתה את המשחקים שלהן לא רק בחנויות מחשבים אלא גם בחנויות לצורכי כתיבה, ספרים וצעצועים, אולי יהיה גידול במכירות שבעקבותיו יוזלו המחירים?

לדבר, אל עצמכם ולספר לעצמכם בדיווח וגם לצחוק מהן בקול רם, כדאי שתקליטו את עצמכם. אולי נפתח מדור בשם שעשע את עצמך ואפילו נצרף קלטת לכל עיתון.

מה עדיף: הלינקס של אטארי או גיימגיר של סגה?

שאלה טובה. מה עדיף: מרצדס או רולס רויס? מה עדיף: בלונדינית או שחורה? מה עדיף: אני או הרופא של קופת-חולים? בקיצור: ב'נת את העניין. זה הכל שאלה של טעם, חוץ מהמקרה שלי, שבו אני עדיף על כולל.

מה שכן, חשוב לבדוק אחריות. האם יש אחריות על המכשיר? לכמה זמן? ואם הוא מתקלקל, היכן אפשר לתקן אותו? צריך גם לוודא מה כוללת האחריות, כיוון שלפעמים האחריות אינה תופסת לגבי רכיבים מסויימים במכשיר ואז אם הם מתקלקלים צריך לשלם עבורם כמעט כמו עבור מכשיר חדש. בקיצור, יוסף, צריך לברר את כל הפרטים לפני שקונים מכשירים יקרים. תשאל את ההורים, הם כבר מבינים בעניין.

האם יש קווסטים עבור מגסון או נינטנדו? הכוונה למשחקים שבהם אפשר לבחור אפשרויות הפעלה.

תחליט. אם אתה רוצה אפשרויות הפעלה, יש משחקים בנינטנדו שבהם אתה יכול להחליט לבצע 'א' או 'ב'. אבל סתם אמרתי תחליט. הבנתי את הכוונה שלך. אתה מחפש משחקי מחשב במשחקי וידיאו בסגנון הקווסטים. אז ככה: לא. אין. למה?

היכן אפשר לתקן מערכות נינטנדו או סגה מקולקלות?

ראשית, כל מה שמקולקל תביאו אלי. אתם כבר יודעים שתפקידי לתקן. אבל, אם אתם קצת חוששים, ובצדק, תוכלו לתקן במעבדת חברת נטרה שמספר הטלפון שלה הוא: 03-5702664.

מדוע מעתיקים משחקים?

זו שאלה שאנחנו כבר יודעים עליה את התשובה, אולם הפעם אנחנו מכבדים את בקשת אחד הקוראים שהעלה את השאלה וצרף גם את התשובה.

"לדעתי מעתיקים משחקים בגלל שתי סיבות: מחיר המשחקים יקר ולכן לא קונים אותם. היבואנים שצריכים להרוויח מהעסק מעלים את המחירים וכך קונים עוד פחות. בקיצור – מעגל קסמים.

סיבה נוספת: משחקים רבים יוצאים לאור בחו"ל זמן רב לפני שהם מגיעים להפצה בארץ. בינתיים, מגיעים המשחקים לארץ באמצעות רשתות תקשורת ועם כאלה שחוזרים מחו"ל. לדוגמה: המשחק נהיגה במבחן, שיצא לא מזמן לשוק עם תיעוד בעברית, נמצא בארץ בגירסה האנגלית כבר למעלה משנה. כדי לפתור את הבעיה צריך למכור את המשחקים בהזולה ניכרת ולהוציא אותם בארץ במקביל לזמן שהם יוצאים בחו"ל."

אגב, אם אתם אוהבים לשאול ולענות בו זמנית אתם מוזמנים לכתוב אלינו. אולי נפתח מדור שייקרא שאלתשובה דהיינו שאלה ותשובה ביחד. ואם אתם גם אוהבים

- גרפיקה 85%
- קול 70%
- שחקיות 88%
- כדאיות בזבז 80%
- ציון כללי 84%

תערוכות

שלוש תערוכות משחקים גדולות
נערכות במשך השנה. שתיים בארצות הברית ואחת באנגליה. שלושת התערוכות נושאות אותו שם CES, שהוא ראשי תיבות של תערוכת שעשועי אלקטרוניקה. בארצות הברית מתקיימות התערוכות בחודש ינואר בלאס וגס, ובחודש יוני בשיקגו. באנגליה נערכת התערוכה בתחילת ספטמבר. בתערוכות הללו מציגים כל יצרני מערכות המשחקים וכל יצרני המשחקים. התערוכות ססגוניות ויפות ואפשר ללמוד מהן מה עתיד להתרחש בתחום במהלך השנה, איזה משחקים יצאו לאור, איזה מערכות, ומה עתיד להיות להיט. אם יוצא לכם בתקופות הללו לבקר במקומות שציינו, אסור להחמיץ. יש לוודא שעות ביקור לקהל הרחב. כיוון שהתערוכות הן אבן שואבת לקהל שחקנים גדול, עומדים בפתח שומרים שכל תפקידם הוא להדריך במפתח גלי ילדים שרוצים להיכנס שלא בשעות היעודות.

190 משחקים בקלטת אחת של נינטנדו



המידע. המחשב מכיל בסריה עמידה לשבע שעות פעילות ואפשר לחברו גם לחשמל. מחירו בארצות-הברית 550 דולר.

עד עתה פותחו עבור הדיסקמן מספר תקליטורים כשכל תקליטור מכיל מידע מקיף בנושא מסויים או מספר נושאים קשורים. ביניהם: אינציקלופדיה לבית, ספר הנסיעות השלם לתיירים המכיל מידע הכרחי על כל ארצות העולם, המילון האנגלי המלא של וובסטר, כל קלטות הוידאו הביתיות, ספר חברות התעופה המכיל מידע על המראות ונחיתות מטוסים ברחבי העולם ומעודכן מדי חודש, ועוד. מחיר כל תקליטור כשבעים דולר. סוגי מבטיחה לעדכן את התקליטורים מדי תקופה. סוגי מייצרת את הדיסקמן לבעלי מקצוע החוקים למידע

**כל החוכמה כולה בקופסה
אחת קטנה**

ד"ר דיסקמן הוא שם של מכשיר חדש של סוני המיועד לכאלה שזקוקים למידע

הסי.די רום של מגה דרייב

כבר סיפרנו לכם שלמערכת מגה דרייב של סגה קוראים בארצות־הברית ג'נסיס. זו הסיבה שבתמונה שלפניכם, אם תתאמצו, תראו שעל המערכת כתוב ג'נסיס. אנחנו נקרא לה מגה דרייב, כי ככה קוראים גם אצלנו. ולמערכת הזו חיברו לאחרונה גם ס.י.די. רום המציג מסכים מ ר ט י ט י ם. התוספת האחרונה הזו מזניקה את סגה הרבה לפני נינטנדו. סגה הצליחה להוציא לשוק מערכת 16 ביט, ועכשיו גם להלביש עליה ס.י.די. רום. אולם, אל תרצו לחנויות לחפש אותה, כי המערכת הזו תצא לאור רק באביב 1992. בנתיים הוצג אב הטיפוס שלה לפני עיתונאים ביפן, וזו הסיבה שאנחנו יכולים לספק לכם מידע עליה.

הסי.די רום מתלבש על המגה דרייב כמו תינוק על אימו. שניהם מחוברים החוצה לג'ויסטיק עם אותה יציאה, בצד ימין של המערכת. ליחידה מתאימים שני סוגי תקליטורים: של חמישה אינץ' ושל שלושה אינץ'. המעבד - 16 ביט, זהה לזה שבמגה דרייב. המשחקים שיתוכנתו עבור הסי.די רום יהיו כאלה שינצלו את מלוא המהירות



של המעבד, את המצג הגרפי שהוא מאפשר ואת היכולת לנוע במהירות על כל המסך. המערכת החדשה תאפשר אפקטים ויזואליים חריגים על המסך, כמו זום על פריט מסויים, תנועה איטית של תצוגת מסך או הרעדת חלקים מהמסך.

המוסיקה שתשמיע המערכת המשולבת
הזו מבטיחים שתהייה שמיימית, תוצר של
שמונה ערוצים דיגיטליים סטריאופוניים.

המערכת תאפשר לשמור חמישה משחקים שונים בו זמנית על התקליטור. תפריט מיוחד יאפשר לשמור חלקים מהמשחק, יאפשר להציגם ברמות שונות של

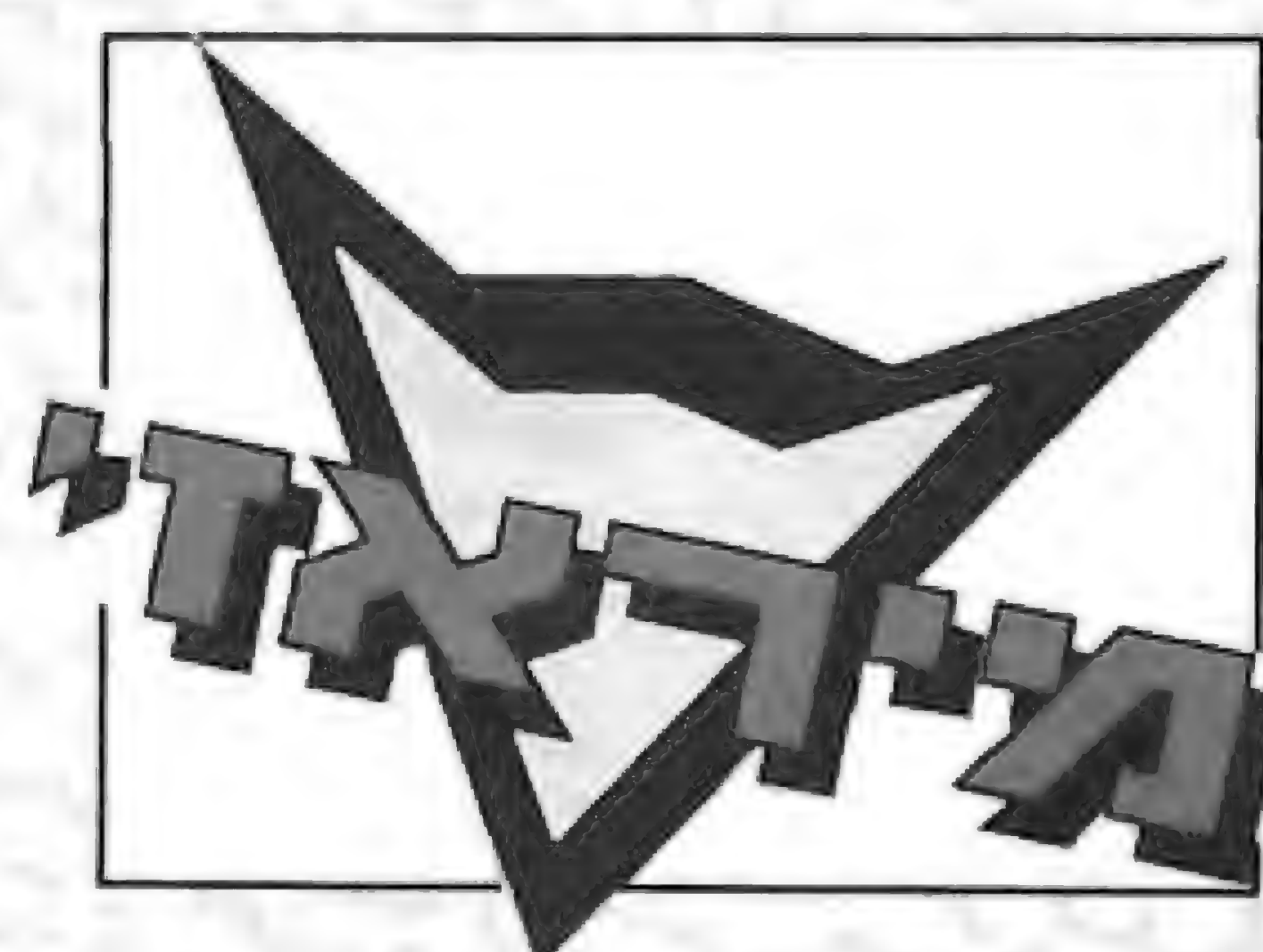
השומר

זוהי הכינוי שהעניקו בניגטנרד למזוודות גיימבוי. היא עשויה מפלסטיק קשיח ויש בה ריפוד מתאים כדי לשמור כראוי על גיימבוי ואביריו. את המזוודה אפשר לשאת לכל מקום, לשלוח ממנה את המשחק ברגעי געגועים כבדים ולהתחיל לעבוד. מיועד לאוהבי סדר ולחולי גיימבוי.



אמריקה בישראל עם שירות
חדש של אי.אס. בי

רוב חברות משחקי המחשב הגדולות בעולם מקיימות קו פתוח לשחקנים. באמצעות הטלפון יכולים שחקנים תקועים להתקשר לחברה ולקבל מידע שיוצא אותם מהפקק. ועכשיו השירות הזה גם אצלנו. חברת אי.אס.בי שבאמתחתה משחקים כמו צבי הנינג'ה, חזרה לעתיד ואיש הקרח, עומדת להתקין החל מחודש ינואר קו טלפון פתוח לשחקנים שיפעל החל מתשע בבוקר ועד לעשר בלילה. וחידוש נוסף: השיחה גם לא תעלה כסף. החברה תתקין את מספר הטלפון עם קידומת 177, שיאפשר להתקשר אליה על חשבונה. הוא שאמרנו: אמריקה בישראל.



מ'ראז'

ואפרופו אי.אס.בי. היא שינתה את שם חברת משחקי המחשב שלה למיזרא'. בבדיקת המכירות הגיל שערכנו שם, קיבלנו את התוצאות הללו: מצבי הניג'ה נמכרו החודש 1700 עותקים, מקרבות אויר כאלף עותקים, מחזרה לעתיד, משחק להיט של העבר, כ-600 עותקים. איש הקרן - 700 עותקים, וטייסת בתקיפה - 600 עותקים.

מהירות, ואפילו להציג מסך אחד מתוך כמה שנשמרו. מחיר כל משחק למערכת המורכבת הזו יהיה כשישים דולר.

אולם, לפני שתשקיע, כדאי שתברר בשביל מה צריך מערכת סי.די. רום על מערכת משוכללת כמו המגה דרייב? הסיבה די פשוטה: זמן גישה: בעוד שבמגה דרייב המערכת קולטת נתונים מתחילת הקלטת, הרי שבאמצעות הסי.די. רום אפשר יהיה להצביע על הקטע שרוצים לקלוט כמו בכל תקליטור. כך מתקצר זמן הגישה ואופן הגישה למידע הרצוי. ודוגמה מהחיים: אם שמרת משחק מסויים ואתה רוצה להעלות אותו מהנקודה ששמרת, תוכל להגיע בקלות ובמהירות לקטע שנשמר, כמו בבחירת שיר מתקליטור. המכשיר גם מסוגל להציג את המסכים במהירות רבה יותר, להציג גרפיקה ברורה יותר ולקבל תגובת משתמש מדוייקת מהירה יותר.

מחיר קופסת הפלאים עדיין לא ידוע, אולם יש לשער שהוא יטפס מעלה לעבר כמה מאות דולרים. המשוגעים יכולים להתחיל לחסוך. אנחנו נוודא קודם אם כל מה שמבטיחים אכן פועל.

המשחקים המובילים

החלטנו לבדוק מה קרה החודש בשוק המשחקים וקיבלנו מידע מהחברות המובילות. אולם כדי לדעת מה קורה בשטח, פנינו לחנות ברמת - השרון. שם נמכרו החודש מידי יום בין שלושה לארבעה עותקים של הנמלולים ומספר זהה של האורגים. לומדות גורדי נמכרו כחמש ביום. במשחקים שהובילו בעבר כמו צבי הניג'ה והגנסי, חלה ירידה והם נמכרו בקצב של אחד ליום. משחקים אחרים שחולכים בסדר - כאחד ביומיים - הם אימת הזומבי



מרכז טכנולוגיית הקרב

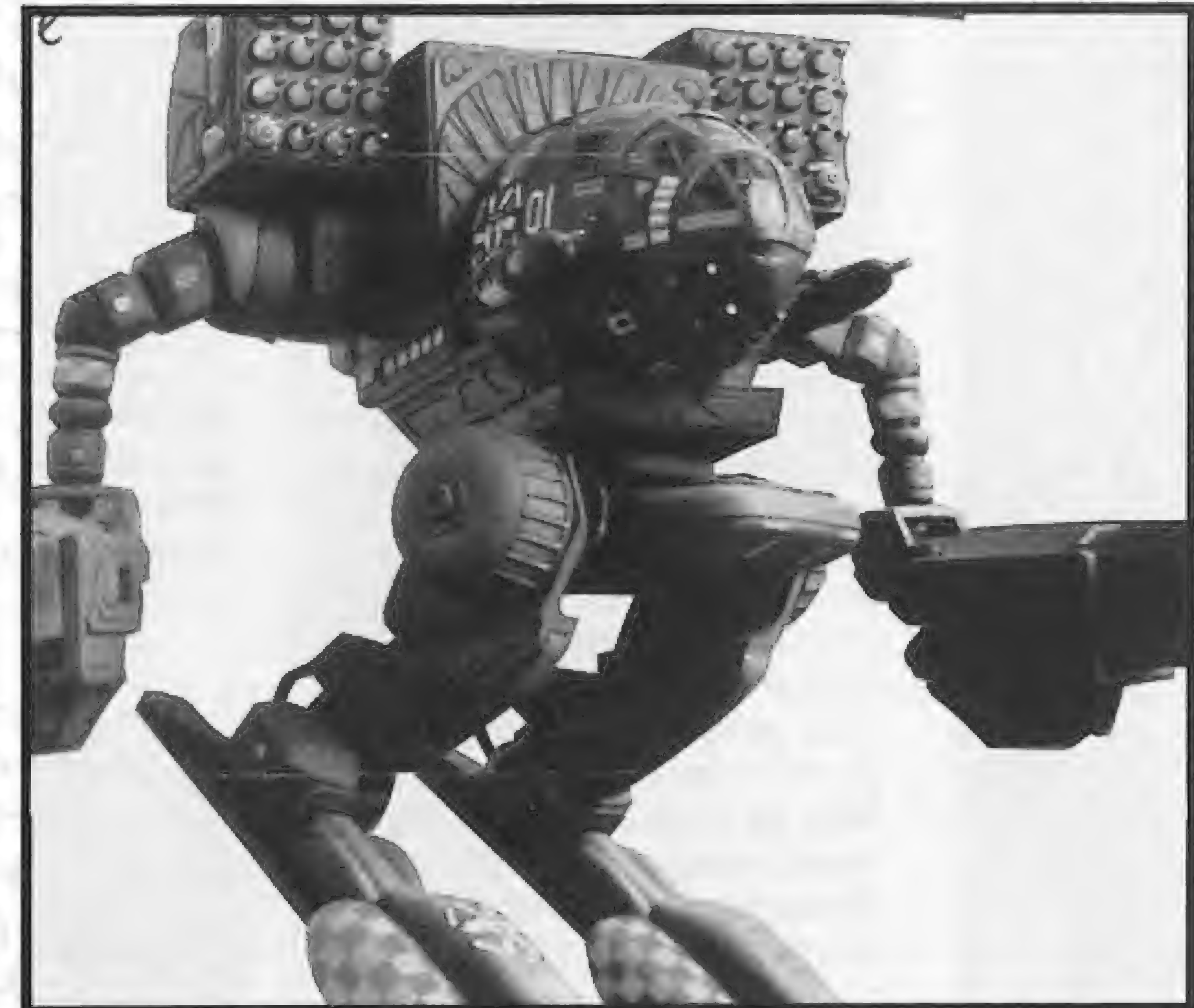
BATTLETECH CENTER, CHICAGO'S NORTH PIER, 435 ILLINOIS STREET

המאה ה-31. רובוטים אדירי מימדים להשתלט על העולם. הכוח בידך להביסם באמצעות מכונה מתוחכמת. לרשותך עשר דקות ומוח של בן-אנוש. האם תצליח?

הוא נמצא בעיר שיקגו שבארצות-הברית ומושך אליו אלפים. המרכז לסכנולוגיית הקרב. באולם לא גדול נמצאות שמונה מכונות, פרי הטכנולוגיה החדשה ביותר בתחום מכונות המשחק הקרויה מציאות דימויית. המשחק, כבר אמרנו, עוסק ברובוטים המנסים להשתלט על העולם. הזמן - המאה ה-31. עליך להביסם באמצעות הסימולטור הראשון בעולם שעוסק בהדמיה אינטראקטיבית של שמונה שחקנים בו זמנית.

יש המגדירים את מה שקורה שם כמפגש עם המציאות שמעבר, או אולי מעבר למציאות, לעולם אחר. כמו להיות כאן ולהרגיש שם. עולם וירטואלי הוא עולם ממוחשב המסוגל להיחשף מנקודת המבט האישית של כל משתמש. אתה יושב מול מסך מחשב בתוך מכונה מיוחדת. אם

תגיע את הראש שמאלה, ינועו העצמים שעל המסכים יחד איתך שמאלה. אם תוריד את הראש למטה, כל התמונה תרד למטה.



את הפסנט הזה פיתחו במשך שמונה שנים. המרכז הראשון, בשיקגו, נפתח באוגוסט 1990.

הכניסה

כבר באולם הכניסה מרגישים שנכנסים לעולם אחר. על גבי צגי טלוויזיה רצות תמונות הממחישות למבקרים מה הם עומדים לראות על גבי המסכים. האווירה יוצרת ציפיה. התפאורה נייטרלית ואינה מתייחסת דווקא לסכנולוגיית קרב - כשם

המרכז. יש לכך סיבה. המכונות המוצגות שם כיום הן רק סוג אחד של מכונות. בעתיד אמורים להכניס לשם משחקים שונים כך שאין טעם להשקיע בתפאורה שתציג דבר אחד בלבד.

בכניסה יש עמדת פיקוד - אותו מקום שבו קונים כרטיסים או מזמינים משחקים לשעות שונות במשך היום. כיוון שבמרכז מיועדות שתי קבוצות בנות ארבעה שחקנים לשחק בריזמנית אחת נגד השנייה, בעמדת הפיקוד יארגנו את הקבוצות ויצייגו את המשתתפים זה בפני זה. אגב, רבים, בעיקר משתמשים ותיקים, מגיעים כבר בחבורות ואותם צריך רק לשבץ בלוח הזמנים הצפוף, ההולך ומתעבה בעיקר בשעות אחר-הצהריים והערב. בזמן ההמתנה למשחק אפשר לסייר בחנויות שבמקום וליהנות משירותי המזנון. באולם ההמתנה יש מסכי טלוויזיה עליהם מוקרנים הקרבות שמתנהלים באותו זמן במכונות עצמן בליווי שמות המשתתפים. כך אפשר לקבל שיעור מאלף כיצד לשחק לפני שנכנסים לקופסה. בעמדת הפיקוד ניתן גם לרכוש פריטים שונים המעניינים אוהדים של סוג המשחקים הזה. ספרי משחקים, קלטות וספרי הדרכה מוצעים למכירה.

לקראת המשחק

באיזור ההדרכה מכינים את השחקנים להתמודדות במשחק עם יצורים ואווירה שהועתקו מהמאה ה-31. מדרך במדים נותן הרצאה על המכונה, מסביר מה המשימה, נגד מי נלחמים, מהם פני השטח ואפילו מהם תנאי מזג האוויר. קיימות כמאה משימות שונות. אפשר להתאים את רמת הקושי של המשימה לרמת המשתמשים. המדריך גם יתאים את המשתמש לסוג כלי הרכב שבו עליו לשלוט ויתכנת את המערכת בהתאם.

סרט וידיאו ידגים כיצד להפעיל את תא הניהוג. המשתמשים גם יקבלו מידע על פני השטח, על היקום, ועל כלי הרכב שבו ינהגו ממשק משתמש ממוחשב ידידותי בהחלט. עם כל המידע הזה אפשר להתחיל לשלוט במשחק. כדי להקל על משתמשים חדשים מאפשרים כעשר דקות התנסות חינם. רק אחר-כך מתחילים לשחק.

לאחר ההתנסות המקדימה עוברים לאיזור המשחקים. ישנם שני סוגי מכונות. מכונות אלפא ומכונות אומגה. על

מסכי המכונות יופיעו שמות המשתמשים. ברגע שנכנסים לתא וסוגרים את החופה מתנתקים מהמציאות. הדבר היחיד שמקשר עם הסביבה הוא מערכת הקשר המחוברת לשאר חברי הצוות.

המשחק

תא הניהוג מזכיר תא טייס. כמאה מתגים וכפתורים שונים מאפשרים לשלוט בכלי הרכב המשוכלל. למתחילים קיימת אפשרות להשתמש רק במספר מתגים ובכלי-זאת להפעיל כנדרש את הכלי. ככל שמתקדמים יותר, לומדים להשתמש במספר מתגים רב יותר ולהפיק יותר מכל משחק. בכל תא יש מסך בגודל 25 אינץ' המאפשר למשתמש לראות רק את המתרחש אצלו. שאר שלושת המשתמשים צופים אף הם רק בהתרחשות שלהם. מסך נוסף הוא מסך הרדאר המאפשר לקבל מידע על המתחמים. על המסך השני אפשר גם לקבל מידע על התקדמות

העלילה, סכנות פתאומיות, נזקים מצטברים ומצב הקרב. בצד שמאל יש מצערת המאפשרת לנוע קדימה ואחורה ובצד ימין יש ג'ויסטיק שעליו יש הדק וכפתורי שליטה במערכות הירי המגוונות. שורה של מתגים מאפשרת לשחקן להביא את המכונה למצב ירי רצוי ולתפעול שמתאים לסיטואציה. על רצפת המכונה יש שני פדלים המאפשרים לפנות שמאלה וימינה. רמקולים מעבירים לתוך התא קולות אותנטיים משדה הקרב. התא כולו רועד כאשר המכונה נפגעת.

כאשר מתחיל הקרב מתנוססת על המסך דמות של רובוט ענק שנגדו אמורים להילחם. רדאר בעל טווח קצר מאפשר



ההרס של הכלי שהשתמשו בו. מצב השיריון ברגע ההתנגשות ורמת הפגיעות של הכלי. כלי שנפגע בעבר יהיה פגיע יותר מכלי שנפגע בפעם הראשונה. רמת החום של הכלי, שמושפעת ממחירות הכלי או מהשימוש בכלי נשק, מאיטה את מהירות הכלי עד שהחום יפוג. בעת לוחמת לילה יורדת רמת החום של הכלי ואפשר להפעילו מהר יותר. בזמן המשחק אפשר לסגור את הרדאר כדי להקשות על הזיהוי. כשהרדאר סגור אפשר להבחין באויב רק בטווח קרוב באמצעות חיישני חום.

המשחק, שנמשך עשר דקות מאוד אינטנסיבי. ההנאה שמפיקים ממנו תלויה ברמת המשתמש. ככל שאתה מיומן יותר, כך אתה יכול להפיק יותר מהכלי. מתחילים, נהנים בעיקר מהחידוש שבדבר. גילאי המבקרים נעים בין 17 ל-35. הצעירים יותר, מעדיפים, כנראה, מכונות משחק משוכללות פחות.

המרכז הוקם לאחר שמונה שנות מחקר ופיתוח על-ידי ג'ורדן וייצמן ורוז בבבוק. ארבעה מחשבים מרכזיים

מנהלים בו זמנית כל משחק. המחשבים מבוססי טכנולוגיה וזה לזו הקיימת במחשבים שמנהלים סימולטורים של מטוסים. בכל מכונת משחק יש מחשב בעל טווח זיכרון רחב המחובר ברשת תקשורת לשאר המכונות. במחשב יש 19 אלף תמונות, המתאימות לאלפי תמונות שעשויות להתרחש במהלך המשחק. כאשר המשתמש מבצע מהלך מיוחד, מיד נשלפת התמונה המתאימה מבסיס הזיכרון של המחשב ומוקרנת על המסך. הצבעים במשחק ברמה גבוהה במיוחד. גם המסכים והגרפיקה מאיכות מעולה. לאיכות הוויזואלית מתווספת גם איכות קולית המורכבת מצלילים המתאימים להתרחשות. המשחק מומלץ לחובבי משחקים וכמובן לכאלה שיזכו להגיע לשיקגו. הכתובת:

BATTLETECH CENTER,
CHICAGOWS NORTH PIER,
435 EAST ILLINOIS STREET



לחבורה למקם עמדות בשדה הקרב ולקבל את מירב המידע על התנועות המתרחשות בו. ייאמר לשבחם של יוצרי המשחק שהם נתנו את הדעת לגבי זיהוי הכוחות המתמודדים. קל להבחין בין אלה שאתה משחק איתם לבין אלה שאתה משחק נגדם.

במהלך עשר דקות המוקדשות לכל משחק מתנהל קרב בזמן אמיתי כשכל אחד משמונת השחקנים מנהל את המהלכים שלו כראות עיניו. אין מהלך אחד צפוי כי הכל מתנהל לפי רמת השליטה והחשיבה של כל אחד מהשחקנים. כל מכונה תקבל נקודות שחיקה בכל פעם שהיא נפגעת. רמת הנזק תלויה בכוח

שי כרמל



היא אף שלחה אלינו את תמונתה לכל מי שירצה להתכתב עימה. הנה היא לפניכם.

וכרגיל...לא. הפעם לא התלבטנו. הזוכה הפעם היא קים כהן-טל בשל גילה הצעיר.



★ רועי וליאור גוי רוצים להיבחר כי ברשותם אוסף ענק של צבי נינג'ה, ששוקל בערך כמו פיל, ואביזרים נלווים כמו רחפת ואוטובוס. יש להם מחשב תואם יבמ ו-400 משחקים מגניבים. הם מתים על הסימפסונים וכשהעיתון שלנו מגיע, הם רבים מי יקרא אותו ראשון. הם שחקני מבוכים ודרקונים ואף המציאו משחק בסגנון דומה עם צבי נינג'ה.

★ שי כרמל הוא היחיד שנענה לקריאתנו מגיליון מס' 8, וצרף תמונה מצחיקה של עצמו. לשי יש מערכת ג'נסים עם שלושה משחקים, גיימבוי עם 13 משחקים וקומודור 64 עם מאות משחקים. הוא גם נהנה מאוד לקרוא אותנו מידי חודש.

★ ניר חונביץ הוא בעל תואם יבמ ומגסון עם אקדה. בקרוב יהיה לו גיימבוי. יש לו 12 משחקים למגסון וכמאתיים דיסקטים. הוא שחקן מבוכים ודרקונים ויש לו שלוש ערכות משחק.

★ אופיר, עידו ואסף ברק רוצים להיבחר כמשפחת החודש. הם שרופים על משחקי גינטנדו, סנה ומחשבים. יש להם 24 משחקי גינטנדו, שמונים משחקי סנה ו-245 משחקי מחשב. יש להם את כל הגיליונות שלנו וכמה ספרי פנטזיה. הם משחקים כחמש עד שש שעות ביום ומציפים אותנו בטיפים.

★ אור שור מציץ את מועמדותו מפני שיש לו סנה, מגסון ותואם יבמ עם מסך VGA שקנה מכספו. יש לו גם מבחר ספרי מבוכים ודרקונים. למרות הכל יש לו זמן גם לשיעורים ואפילו פירסם את WIZ בכיתתו.

★ קים כהן טל כותבת אלינו את המכתב הבא: "אני רק בת שנה וחצי וכבר רוצה להשתתף בתחרות WIZ החודש. אני חושבת שאני צריכה להיות וויות החודש כי אני היחידה בעולם היודעת מהו טעמו של משחק משוכה. כשאני מקבלת משחק חדש אני מריחה קודם את הדיסקט, נוגסת את מדבקת ההגנה ולאחר מכן אני בודקת אם הוא טעים באמת! כמו כן אני מחזיקה בשיא של טעימת שלושה דיסקטים בדקה! אני גם היחידה בעולם המסוגלת לדעת מה יש בכל דיסקט בעיניים עצומות (אך בפה פתוח). אגב, יש לי טיפ איך לגמור את פוליס קוסט. פשוט מאוד: מנקקים את הדיסקט."

צייר אותה

בתואר ציירי ZIW המוכשרים זכו החודש: דורון פיינשטיין, ניר חונביץ, עייש מוטי, מור דמרי, רועי דוד, רועי מנגד, מולי אבטליון, עידו רביד ורמי אפעל. ולמקום הראשון הגיעו הפעם שניים: רמי אפעל ומולי אבטליון שהציורים שלהם לפניכם.



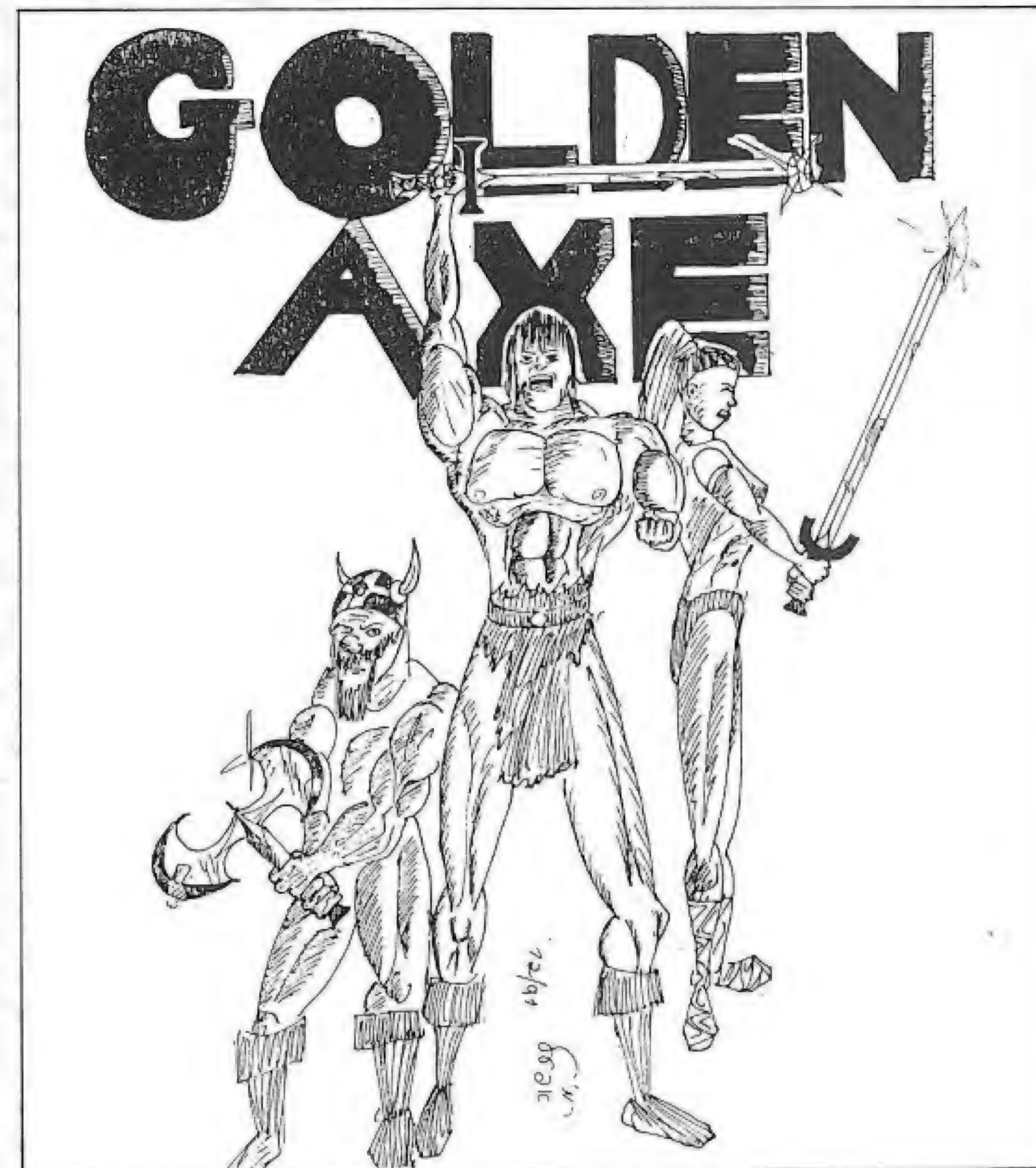
מכתבים

בחירת ZIW החודש

גיא שמואלי מתלונן על הדרך שבה אנחנו בוחרים את ZIW החודש. הוא טוען שהקריטריונים שלנו לבחירה תלויים בכמה משחקים יש לילד, ואם הילד עני אינו יכול להיבחר. ובכן, גיא, כל הכבוד! אתה מעלה בעיה שאולי מציקה לרבים, אולם אנחנו לא בוחרים לפי כמות המשחקים שיש לילד אלא לפי המקוריות. פעם בחרנו בילד שהמציא דרקון שחילק טיפים לאורחים במסיבת יומולדת, פעם אחרת בחרנו בבת, רק כדי לעודד את הבנות, פעם בחרנו בתאומים שנאבקו ביניהם מי ZIW יותר גדול, בקיצור: העיקר הרעיון. כהוכחה כדאי שתקרא מי נבחר הפעם.

מכתב מבית-חולים

ערן סולמי כתב לנו מכתב מבית-חולים קפלן שבו הוא מאושפז. הוא סיפר כי גילה את העיתון שלנו בקפיטריה של בית-החולים, קנה אותו בשמחה ולאחר שעה הוא נעלם. אחיו שהגיע לבקר אותו, פשוט סחב לו את העיתון. האם שהגיעה לביקור מאוחר יותר, החזירה לו את השלל. ערן מצרף ציור של ברט סימפסון כאות אהדה לסידרה המשעשעת.



שלוש הרפתקנים

מאת: גבע פרי

מה יהיה?

על העתיד להתרחש בעולם המבוכים והדרקונים ב-1992

בעולם

חברת TSR, בית היוצר של מבוכים ודרקונים, מתכננת להוציא השנה סידרה של מוצרים, ביניהם עולמות חדשים ויוצאי דופן ומוצרים נלווים. ל-AD&D ייצא עולם חדש - אליקאדים (הקדומים בתרגום חופשי לעברית). בחודש יוני תצא לאור ערכת קופסה לרומח הדרקון. בספטמבר תצא לאור ערכת קופסה מנובראגון המתארת את העיר התת-קרקעית האדירה ביותר בממלכות נשכחות. באוקטובר תצא ערכת קופסה לעולם הגרייהוק המתארת את השתקמותו של העולם הזה לאחר המלחמות ותיקרא מתוך האפר. ערכת עולם השמש השחורה תתרחב, תצא לאור ביוני והיו בה כללים נוספים למלכי הדרקונים. הערכה תאפשר לשחק עם דמויות בדרגות אולטרה גבוהות. ערכת קופסה תורה אסורה תצא לאור באוקטובר ותעסוק בארץ האימים והאל-מתים של רייבנלופט. לספלג'מר ייצאו מוצרים רבים ביניהם ערכת קופסה המדריך לקברניט במלחמה שתצא בחודש מרץ.

בישראל

בחודש מרץ ייצאו לאור בעברית מוצרי מבוכים ודרקונים מורחב. המוצרים יוצגו בסדרה מבוכים ודרקונים שייערך באותה תקופה. הספרים שייצאו לאור הם: מדריך מוד"מ לשחקן, מדריך מוד"מ לשה"ם, מסך לשליט המבוך ודפי דמות לשחקנים. חודש לאחר מכן ייצא לאור הכרך הראשון של האוסף המפלצתי. במשך השנה ייצאו לאור מוצרים רבים ביניהם ערכות המתארות את עולם ממלכות נשכחות ורומח הדרקון ואפילו את עולם השמש השחורה. במרץ הרגיל תצא לאור סדרת הגזטרים שכל אחת מחוברותיה מתארת ארץ אחרת בעולם שהוצג לראשונה בערכה למתקדם. בסביבות חודש אפריל תצא ערכת הקופסה העולם החלול. לסדרות הספרים רומח הדרקון וממלכות נשכחות יתווספו שתי סדרות חדשות: רייבנלופט והשמש השחורה.

קלפי איסוף

קלפי האיסוף של מבוכים ודרקונים נושאים על צד אחד ציור צבעוני ובצידם האחר נתוני משחק הנוגעים לציור. בכל שנה יוצאים 750 קלפים שונים. הקלפים מודפסים רק במהלך שנה אחת ולכן ערכם יעלה במשך השנים. ניתן לרכוש את כל 750 הקלפים בקופסה מיוחדת. בדרך-כלל רוכשים אותם בחפיסות בנות 16 קלפים.



שאלות ותשובות

חברת TSR

עידו המר מבקש לדעת פרטים על החברה שהמציאה את מבוכים ודרקונים.

★ חברת TSR, ראשי תיבות של TACTICAL STUDIES RULES, הוקמה בשנת 1974 על-ידי גרי גייגס ודייב ארנסון בעיירת מגוריהם לייק ג'נבה, שבמרכז מערב ארצות-הברית. החברה הוקמה לאחר שהתחביב שפיתחו הפך למשחק והחל להימכר באלפי עותקים בשנה. גייגס, סוכן ביטוח במקצועו, שפוטרו מעבודתו, הקדיש את כל מרצו לעניין. עד מהרה הפך המשחק ללהיט בארצות-הברית ובמהרה גם בעולם כולו. כיום קיים המשחק ב-16 שפות, ב-65 ארצות, ומעריכים כי כ-15 מיליון בני-אדם משחקים בו. גרי גייגס ודייב ארנסון כבר אינם נמצאים בחברה. הם מכרו את חלקם ופנו לעיסוקים חדשים. גייגס, שנחשב לממציא המשחק, כותב ספרי פנטזיה ואף מפתח משחקים חדשים שבקרוב יגיעו לארץ.

היכן הערכה לאשף?

תומר דוד הנמנה על חבורה של חמישה שחקנים שלכולם דמויות בדרגה 25 מחפש את הערכה לאשף ומבקש לדעת היכן ניתן לרכוש את ההרפתקה החברה הנסחרת.

★ הערכה לאשף והחברה הנסחרת נמצאות כיום בכל בחנויות המוכרות מוצרי מוד"מ.

מתגעגע לטורניר דרקוני במיוחד

אסף שוורץ שולח למערכת סדרת שאלות.

מתי ייערך טורניר מבוכים ודרקונים?

★ ב-19 במרץ, בחופשת פורים ייערך טורניר ענק בסגנון ג'י-קון בתל-אביב. טורניר ג'י-קון הוא אירוע משחקי התפקידים הגדול ביותר בעולם. הוא נערך מידי שנה באוגוסט בעיר מילווקי שבמדינת ויסקונסין בארצות-הברית ומשתתפים בו אלפים. בטורניר יש עשרות אירועי משחק וטורנירים מגוונים של כל סוגי המשחקים. ישנן גם תצוגות שונות, דוכני מכירות, אירועים של השתתפות פעילה, משחקי מחשב והרצאות בנושאי המשחק.

במה שונה מבוכים ודרקונים מורחב ממבוכים ודרקונים?

★ מבוכים ודרקונים מורחב דומה למבוכים ודרקונים, אולם כשמו כן הוא - הוא הרבה יותר מפורט ומורכב. למשל: במוד"מ אתה יכול להיות אלף בעוד במוד"מ רק הגזע שלך הוא אלף ואתה יכול להיות אלף-קוסם, אלף-לוחם, אלף-גנב וכו'. ישנם גם סוגי דמות רבים יותר, ובכלל זהו משחק עם מיגזון אפשריות רב יותר. למרות זאת, כל הכללים והחוקים המפורטים הללו מכבידים על רבים ולעיתים עשויים להפוך את המשחק לדבר מסורבל ביותר. מסיבה זו מעדיפים רבים לשחק במוד"מ הרגיל או לשחק בשני הסוגים וכך ליהנות משני העולמות.

האם יש מועדון מוד"מ

בראשון-לציון?

★ ככל שידוע לנו, אין מועדון מוד"מ בראש"צ.

האם יש הרפתקאות מוד"מ

לאשף?

★ ישנה הרפתקה אחת בעברית לערכה לאשף והיא M1 אל תוך המערבולת.

מתי תצא הערכה לבני

האלמוות בעברית?

★ טרם נקבע תאריך להוצאת ערכה זו.



מבצע המנויים של WIZ יוצא לדרך. משך המנוי שנה אחת (12 גיליונות). המחיר 80 ש"ח + 18 ש"ח דמי משלוח. המעוניינים ימלאו את הספח המצ"ב וישלחו אותו לת.ד. 1409 בני-ברק, בצירוף שתי המחאות על-סך 49 ש"ח כל-אחת, לפקודת מערכת וויז. המחאה מס' 1 במזומן, המחאה מס' 2 ל-30 יום.

בין המנויים יוגרלו מחשב SPRINT וקלטות סגה, נינטנדו ומשחקים ליבמ.

מחשב PC XT SPRINT כולל כונן 360K וכונן 720K, צג צבעוני CGA, יציאות לגיוסטיק, מדפסת ועכבר ומקלדת 102 מקשים. המחשב מתנת חברת ספרינט (ישראל) בע"מ.



להשיג ברשת חנויות BLG רשת סטימצקי, בחנויות מחשבים, צעצועים ובדוכני העיתונים

שם _____
כתובת _____
טלפון _____

למכירה

★ למכירה קלטות סגה חיילי הזמן ואלכס הנער בעולמו של שינובי. יוני, טל': 02-419912.

★ למכירה נינטנדו, כחדש, ב-300 ש"ח. דליה, טל': 03-783412.

★ למכירה גיימבוי עם ארבעה משחקים ומסען וקודים למשחקים. דני, טל': 052-951570.

★ למכירה קופסת דיסקטים שמכילה למעלה משמונים דיסקטים + משחק מתנה בעשרה ש"ח. כ"כ למכירה משחקים נדירים. עודד, טל': 03-9653596.

★ למכירה משחקים נדירים ליבמ. עידה, טל': 03-6991293.

★ גיא מעוניין למכור את המשחקים הבאים ליבמ: הטורף 2, ספייס קוסט, מחפש הזהב, ועוד. טל': 03-9325763, בין 4 אחה"צ ל-7 בערב.

★ למכירה סגה + תוספות + משחקי מחשב ליבמ. אורי, טל': 03-358932.

★ אוהד מעוניין למכור את איינשטיין, הנסיך, טרייה, סוחר הים ועוד. טל': 04-323830.

★ למכירה משחק מרתק של מגה דרייב שעולה 130 ש"ח. אלדד, טל': 03-5405848.

★ למכירה משחקים נדירים ליבמ. נועם, טל': 03-650264.

★ למכירה גיימבוי + חמישה משחקים + טיפים וטריקים + תיק. אייל, טל': 04-258991.

★ למכירה משחקים נדירים וחדשים. זהר, טל': 03-9650977.

★ למכירה עשרות משחקי יבמ וסגה. יוני, טל': 04-448103.

★ למכירה סגה + אקדח + הרבה משחקים. אסי, טל': 053-340989.

★ למכירה קינג קוסט 5, ספייס קוסט 4, פוליס קוסט 3 ועוד. איתן, טל': 08-474149.

מחשב אחרים. אביעד, טל': 057-422556.

מעוניינים

★ איתן מעוניין להחליף את לארי 4 ו-5 עם משחקים אחרים כמו קינג קוסט 5. טל': 08-474149.

★ מעוניינת לקנות או להחליף משחקים למגסון. מיכל קלינובסקי, רקנטי 14, רמת-אביב, ת"א. 69494.

★ בכוכב יאיר מתארגן מועדון מבוכים ודרקונים לכיתות ו' עד ט'. המעוניינים להצטרף מוזמנים להתקשר אל צביקה, טל': 052-923823, לא בצהריים.

★ אוהד מעוניין להתכתב עם בני 11-12 על דרקונים ומבוכים ומחשבים. טל': 04-323830.

★ דוד מעוניין להחליף משחקי קוסט של סיריה ליבמ. טל': 02-784649.

★ גיל מעוניין להחליף או לרכוש את המשחקים הבאים ליבמ: סופר מריו, סופר קוף בעולם הדרקונים וארתור - החיפוש אחר הגביע הקדוש. טל': 02-867281.

★ גיא מעוניין לתת שני משחקי סגה בתמורה למונוקור. טל': 03-470322.

★ מעוניין לקנות את הקודים ל-MANIAC MENSION. יוני, טל': 02-419912.

★ איתן מעוניין לקנות את הקודים של ספייס קוסט 4 ואת לארי 5. טל': 08-475594.

★ שחקן מעוניין להתכתב עם בנים בלבד ולהחליף משחקים. טל': 052-553695.

★ רועי מעוניין באי הקופים 2 ובאינדיאנה ג'ונס וגורל האטלנטיס. טל': 03-5407670.

★ גיא מעוניין להחליף משחקים ותוכנות ליבמ. טל': 04-831362.

★ דוד מעוניין להחליף ולמכור משחקים ליבמ ולהתכתב עם בני 10-15 על מחשבים ועל מבוכים ודרקונים. טל': 03-9366464.

צאנו

פרק מספר 6.

תקציר הפרקים הקודמים:

תום הפילה את חופשתו מבית הספר בנתיב של דורה פועבר לעולם אחר, יר. בניסיונו לפעוא אדם שיסרו לו פה קורה, הוא פראה לפונדקאי מדליון שניתנה לו דורה.





שמש הערבים כבר נטתה לכון הערב כאשר
עזב תום את העיר. מכת אחרון על
גגות העץ והאבן, ופזמונות היער אפפה
אותו.



מקדוק: חסומת היזה קרן
הקלה - בואן לפחות לא
מנסקרות קמח
שאלות לא פתורות.
במו בן, סוף סוף נפתר...



תקעה בלתי צפיה
בראש וכל היער
עלול ללעול מתבת.

בעצבים חוששות שלח תום מכת במעלה
הגלים... סירחון היער אפף אותו שוב.



אוי, גועל נפש!



אומדח...

וכל העולם חשך
עליו.



ט, אתה מצא
משהו?
הוא תעורר קקרוג...

לא, מלכז
התלחין הזה, הקור
נקי לאמרי!



טוב, חסלו אותו
לפני שנקט. אין צורך
להשאיר עדס מיותרים.

לא!
יש לי הנציה
טובה יותר...



הוא שיאם לי במחור
בריא, טובל מקל עקרו
כסף טוב באסטמן.

נכון!

יש בזה
משהו...



העביוסו אותו, ניקח אותו איתנו.



לאן - ענה הלך, יסיר.
העצל יהיה חוכן עוד מעט...

רק שניה, היק!
אמא טבעה קוראית לי,
מיד אחת.



זה היעלד הטוב ביותר
שעשיתי חי רגא, היק!

הלילה יורד
מיקדם בעיני
היער...

נעשרך למזור לשם עוד -
פנים אליהם! ומה
מכירות...

אתם מתלהבים -
תחכו עד שתטעונו
ולכשר!



בחיים נרין לחתוך ענקים ולא
לתת לשם לכסות,
איר לקניע ענדית-בשח, היק!



לדעתו זו שטות להשאיר אותו חי,
הכסף לא שווה את הטרדה בשביל
לסחור אותו, היק, את כל הדין...



מה-תה מסתכל?
היק!

משחקי מחשב קונים ב-BUG



■ תוכנת ציור ואיור ל-VGA כולל כתב עברי



2 דיסקטים

59 ש"ח ■ משחק פעולה, גרפיקה ברמה גבוהה ואנימציה



2 דיסקטים

79 ש"ח ■ משחק תפקידים והרפתקאות ל-PC



59 ש"ח ■ הרפתקה בארץ הדרקונים בדומה ל-Wonder Boy

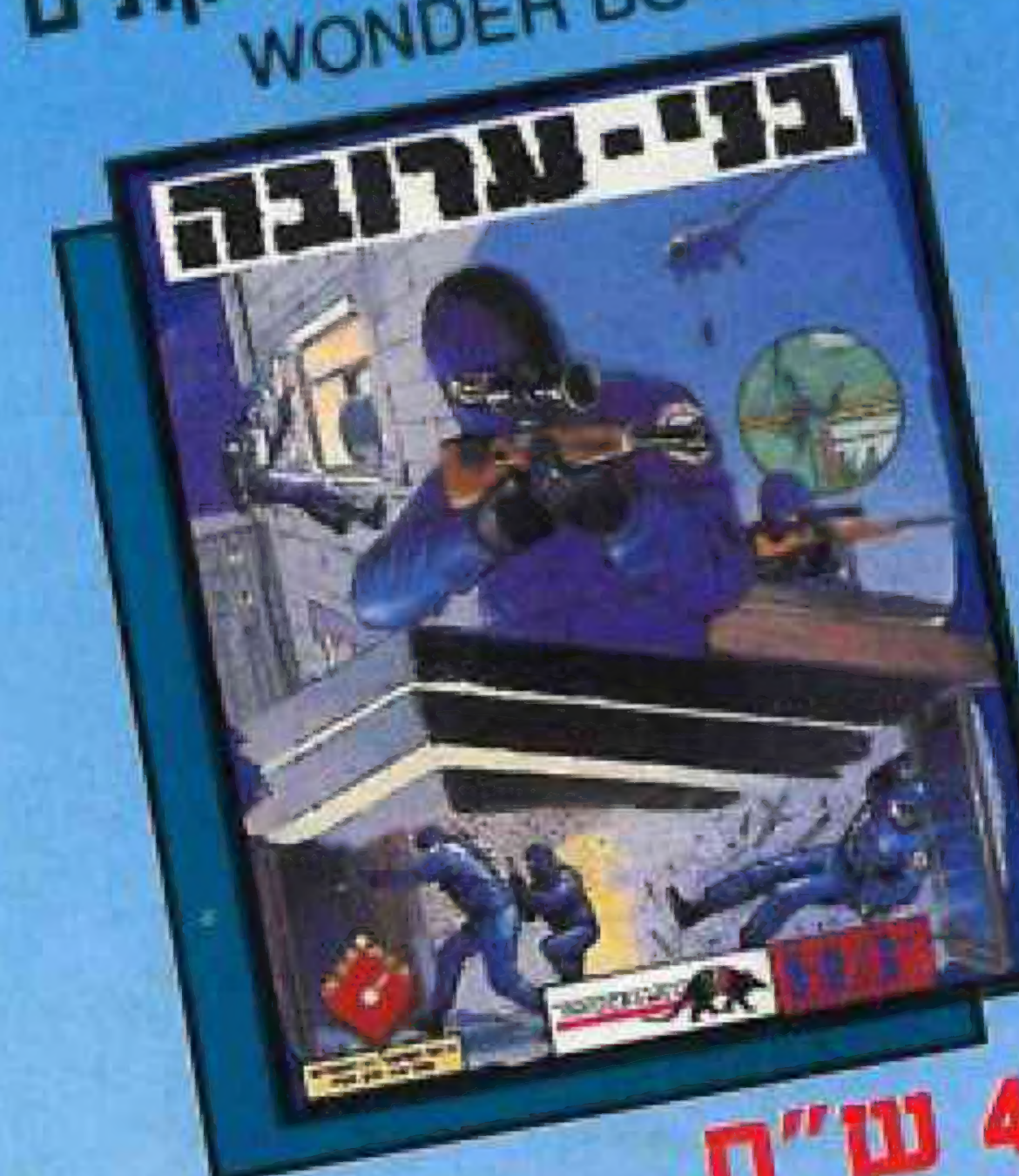


2 דיסקטים

55 ש"ח ■ מרוץ אופנועים במסלולי הגראנד-פרי



55 ש"ח ■ משחק פעולה במעמקי האוקינוס



46 ש"ח ■ משחק פעולה מרתק



39 ש"ח ■ משחק זריזות ופעולה



להשיג ברשת חנויות **BUG** ובחנויות המחשבים והצעצועים המובחרות
 ■ תל אביב דוינגוף סנטר שער 5 למטה 03-5288281 ■ רמת השרון סוקולוב 49 03-5490720
 ■ כפר סבא מרכז אהרונים וייצמן 052-911184 ■ נס ציונה קניון הירושלים 08-405808 ■ פתח-תקוה מוהליבר 4 03-9300442
 ■ רחובות הרצל 175 פסג' חלפון 08-471432 ■ נתניה קניון השרון, קומה ב' 053-625826